http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

青年 Seinen

japanese fiction and more

Año 3 Núm. 2 Julio 2000

Ilustración: Oscar González Loyo y Tonathiu Rocha

Conoce a KARMATRON y sú creador.

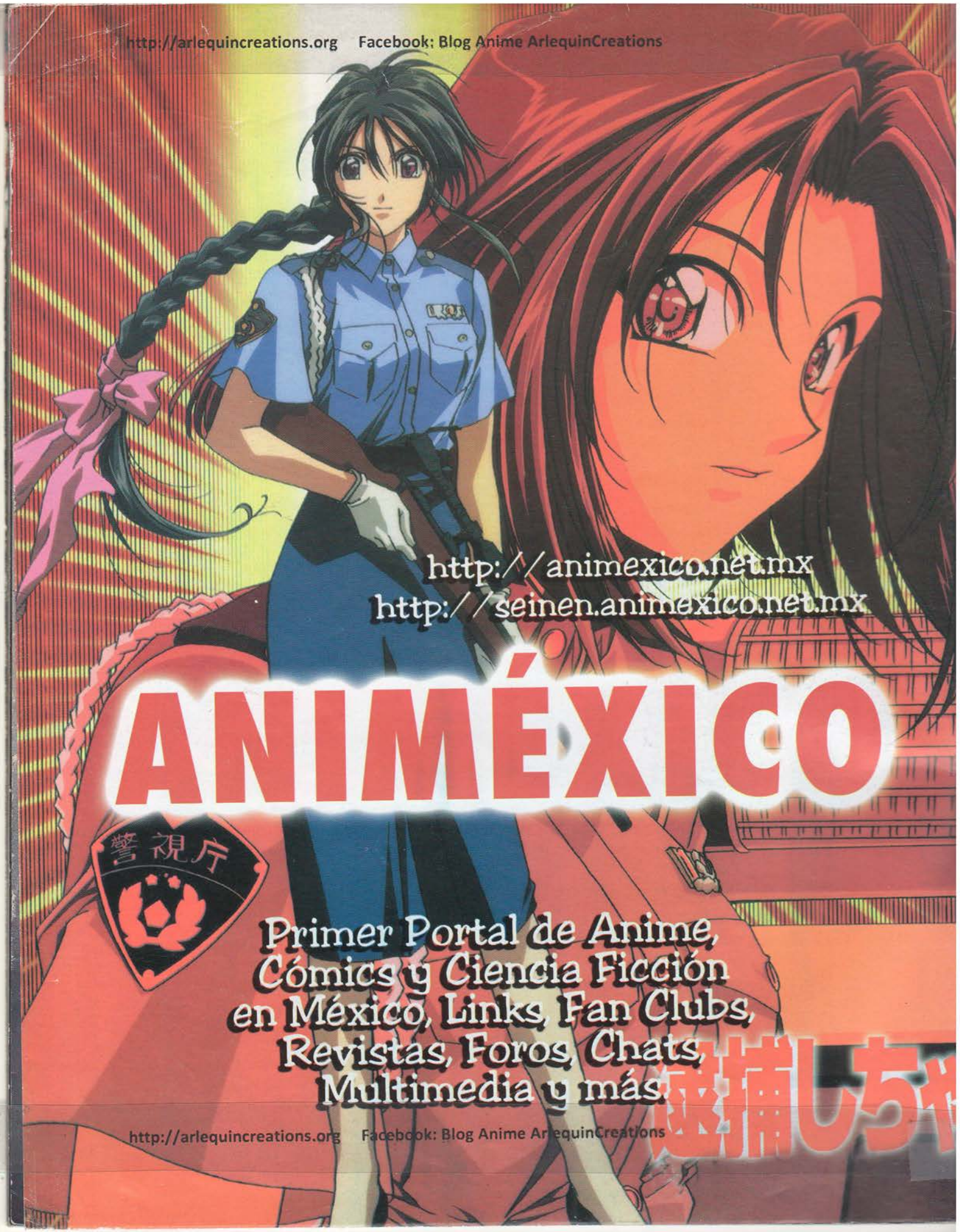
http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

KAREKANO

OGONZÁLEZL. 2000

Precio: $ 20.00

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations



http://animexico.net.mx
http://seinen.animexico.net.mx

ANIMÉXICO

Primer Portal de Anime, Cómics y Ciencia Ficción en México, Links, Fan Clubs, Revistas, Foros, Chats, Multimedia y más.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Sumario

AMI
La OVA nunca antes vista en México.
Pág. 24

WISH
Otra más de CLAMP.
Pág. 28

Conoce a nuestro
GANADOR
del concurso de manga.
Pág. 30

En portada...
KARMATRON

Además...

Karekano	5
¿Qué nos depara el verano?	8
Karmatrón y los Transformables	9
E-mails	12
Hunter for Hunter	15
Estrenos Cinematográficos	16
The King of Fighters 2000	17
Detective Conan	18
Entrevista	25
Correo Seinen	32
Chrono Trigger	33
Final Fantasy VIII	34

Las imágenes que ilustran esta publicación fueron utilizadas con fines informativos y son propiedad de sus respectivos autores.
WISH © Studio CLAMP
KAREKANO © Gainax
The road to El Dorado © Dreamworks
X-men c Marvel comics/Twenty Century Fox.
Mision Imposible 2 © Paramount Pictures.
Tifan a.e. © Twenty Century Fox
Irene, me and... Myself © Twenty Century Fox
American Psycho © Liongate Films
Amores perros © 7 Films/Altavista Films
Hunter X Hunter Togashi Yoshihiro
© 1998 Shueisha
King of fighters 2000©SNK
Sailor Moon © Kodansha/Ltd and Naoko Takeuchi
Chrono trigger © Squaresoft/dreamfactory
Detective Conan ©Gosho Aoyama/Shogakukan/
Yomiuri TV/TMS
Dinosaur © Disney
Digimon© 2000 Toei Animation Co., Ltd.
Ranma1/2 © Rumiko Takahashi/Shogakukan
Amy first love © [illegible]

Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Seinen

japanese fiction and more

Editor
Alán Chávez A.

Co-Editor
Patricia Reynaga
Diseño
Guadalupe Villa Rmz.

Publicidad y Ventas
Fernando Arias
55•38•35•42

Colaboradores
Rodrigo "Tasque" Ramos
Alain González
Jesús Gutiérrez
Paulina López
Rubén Armenta
Squall Leonheart
Luis "Logan" Mendoza
Arturo Vélez
Adhara Mata

Webmaster
Luis "Logan" Mendoza

Distribución
Iván "Athos Stampido"

SEINEN no se hace responsable por las promociones de sus anunciantes.

SEINEN es una revista mensual.
Julio 2000.
Núm. de reserva al título en Derecho de Autor:
04-1998-052619374000-102
Núm. de Certificado de Licitud de contenido (en trámite)
Domicilio de la publicación:
Calle Valle de México MZ. 17 Lt. 25
Depto. B, col. Fuentes de Aragón
CP 55210 Ecatepec, Edo. de México.
Impresa en Diseño Ferza.
Tel. 55•38•35•42

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Editorial

¡Hola lectores de Seinen!
Es mi turno de darles la bienvenida a nuestra edición de julio que, esperamos, sea de su agrado.
Este mes les presentamos la comedia y el romance con Amy first love, los enredos de Kakerako, aventuras en el tiempo con Chrono Trigger, estrenos en cine y T.V., los elegantes trazos e historias de CLAMP y, si eres fan de King of Fighters, aquí también hay algo que te interesará, además de que las aventuras de Squall Leonheart llegan a su fin.
Asimismo, les tenemos una sorpresa. Sólo les daré un nombre: Oscar González Loyo, el autor de la ilustración original de portada, especialmente diseñada para Seinen, y un talento de la historieta mexicana que ha trascendido nuestras fronteras y quien, en esta ocasión, nos ofrece su particular visión de este medio de expresión que tanto nos fascina a muchos.
Y sí, Karmatrón y los Transformables están de regreso. Si ya los conoces sabes que son garantía de calidad. ¿No? ¿Qué esperas? Comienza a leer.
Les presentamos además a los ganadores del concurso de creación de manga que convocamos el pasado mes de Marzo, con gran respuesta de ustedes, y a cuyos autores agradecemos el tiempo, esfuerzo y creatividad invertidos en cada uno de los trabajos.
Y, como ya es costumbre, sus opiniones, críticas y sugerencias son la retroalimentación que todo el Equipo Seinen espera por cualquier medio que deseen emplear.
Sea correo convencional: Calle Valle de México MZ. 17 Lote 25 Dep. 'B' Col. Fuentes de Aragón. CP. 55210. Ecatepec. Edo. De México.
E-mail: seinen@animexico.net.mx ó
Guestbook: http://seinen.animexico.net.mx

Para terminar, solo me resta enviar una felicitación, de parte de todos en la redacción, para Alan Chávez y Luis Mendoza, editor y webmaster de Seinen, respectivamente, porque este mes cumplen un año más de rondar por este planeta.

Espero que disfruten tanto leyendo esta edición como nosotros elaborándola, y nos vemos en La Mole.

Saludos.

Patricia Reynaga
Coeditor.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

KARESHI KANOJO NO JIJYO

POR: ALAN CHÁVEZ A.

Hideaki Anno es de esos autores de cuidado que puede sorprendernos a todos incluso con una serie romántica como lo es Karekano, y donde incluye también la comedia y una similitud increíble con la realidad que hace que se califique a esta serie como la historia Gakuen (comedia de estudiantes) más realista que puede existir.

Kareshi Kanojo no Jijyo está basada en el manga del mismo nombre creado por Tsuda Masami publicada en la revista semanal LaLa Magazine de la editorial Hakusensha y se realizó hace dos años, tres después de Evangelion (antes de esto vino Love And Pop, de la cual hablamos en el numero de Febrero). Hideaki Anno y Gainax tuvieron que hacer una ardua investigación para realizar esta serie. Anno, entrevisto a varios estudiantes de distintas escuelas, con tal de saber cómo es el comportamiento de cada uno de ellos, respecto a sus compañeros y a sus hogares, para hacer de esta serie lo mas real posible, dichas entrevistas se publicaron tanto en la página de internet de Gainax (http://www.gainax.co.jp) como en el periódico para jóvenes "Mainichi Middle Schooler's News" , en la sección: Escucha lo que Hideaki Anno tiene que decir. Y el resultado fue el siguiente:

Al principio, todo se centra en Yukino Miyazawa, la estudiante modelo, perfecta en sus calificaciones, en los deportes, en los comites, y en las artes, sin mencionar que es de las chavas más guapas de la escuela, sin embargo, en cuanto se encuentra en su casa, usa pants y lentes, y es irreconocible, en pocas palabras se trata de una chava sumamente superficial que tan solo busca llamar la atención de todos en la escuela.

Su plan va bien hasta que conoce a Arima Suichiro, quien, por así decirlo, es el chico perfecto. Arima, se da cuenta de la existencia de Yukino, y ésta comienza gustarle. Un día decide ir a verla a su casa, con el pretexto de prestarle un CD, y ganarse su afecto, pero ¡oh, sorpresa!, la Yukino que le abre la puerta no es la misma de siempre... es la fachosa y fodonga de la casa (¡y no se trata de doña Lencha!). Por lo sucedido, Yukino se preocupa al pensar que Arima llegue a desenmascararla ante todos, así que trata de hablar con él, pero el muy aprovechado comienza a chantajearla para que le haga sus trabajos escolares (y la verdad se manchó, ya que al tener las mismas actividades que Yukino, ésta tendrá que trabajar doble). Pero ella no tiene otro remedio que aceptar. Pasa el tiempo y, desesperada, y decide hablar con Arima, pero éste aún quiere seguir con el chantaje, sin embargo Yukino está tan fastidiada que ya no le importa que la gente sepa cómo es en realidad. Arima se queda perplejo y decide no decírselo a nadie, y es mejor así porque al guardar el secreto ha ganado una amiga.

Los días transcurren y es aquí donde las cosas dejan de ser de color de rosa para ambos, primero, Arima va a la casa de Yukino para conocer a los padres de ésta, pero créanme que esta familia es peor que los Adams. Los padres de Yukino son demasiado jóvenes, andan alrededor de los 35 años, y sus dos hermanitas son demasiado juguetonas (si se le dice juguetona a ser como Azusa Shiratori, eso quiere decir que Yukino ha de tener una paciencia increíble).

El padre no soporta que su casa sea visitada por hombres y se pone como loco porque Arima esta ahí, pero

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

cuando lo ve, le ciega lo perfecto que es (tanto que lo acepta inmediatamente como su yerno y le ofrece también a sus dos hijas.) En la comida, todos lo interrogan sobre qué planea hacer en el futuro con Yukino, y ésta solo les hace caras a todos.

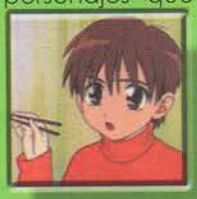
Cuando llega el turno de Yukino para visitar la casa de Arima, se sorprende por lo grande y hermosa que es, de hecho, es una mansión, pero se comporta de manera muy tonta, (¡y es que sacan cada super deformed...!) cuando conoce a los padres adoptivos de Arima.

Karekano, aparte de ser una comedia romántica entre estudiantes, sobresale de las demás, porque se analizan los sentimientos de los personajes, sobre qué siente Yukino por Arima o viceversa, si en verdad es amor, cariño, o un sentimiento de aprecio, y díganme sino les ha pasado que suelen confundir estos sentimientos y andan con alguien solo por no estar solos pero se dan cuenta que ese amor que sentían no era más que un espejismo, y al final, no quieren lastimar a esa persona, y deciden terminar antes de que empeore la situación o en el mejor de los casos, puede ser que el estar juntos haga que su forma de vida, sea más agradable, hasta

porque sus calificaciones han bajado considerablemente desde que andan juntos, a lo que su padre solo jamás me ha decepcionado, siempre

Otro de los puntos importantes de la serie es la relación de los padres de Yukino con ésta. Jamás, pero jamás, había visto una familia tan loca y tan extraña, su padre simplemente es genial, a veces me pregunto: quién se comporta más como bebé, ¿Yukino o su papá? Aunque el hombre resulta ser un buen padre que confía en su hija, y esto se nota cuando el director de la escuela cita a los padres de ambos chicos,

ha esforzado por ser la mejor en todo, pero a costa de su felicidad y ahora que la veo tan feliz, también me hace a mi feliz a mí, y no importa que haya bajado de calificación, ahora no sacrifica su felicidad por sus estudios, y desde que tiene a Arima como novio, siento que es lo mejor para ella. Los jóvenes deben disfrutar de su juventud mientras la tengan" (¡vaya a mí también me sorprendió! ¿no habrá leído esto en una galletita de la suerte?). Y no solo se presentan situaciones como ésta, conforme avanza la historia acontecen más casos, que hacen reflexionar respecto a las relaciones interpersonales entre parejas, y en ocasiones con amigos, y también van apareciendo personajes que ayudan a complementar aún más la historia, como es el caso de Hideaki Asaba.



Con respecto a la animación y la música, estas dos hacen un conjunto perfecto, en varias ocasiones se incluyen imágenes fijas en momentos cruciales, y la música se vuelve melodramática, lo que nos recuerda demasiado escenas de Evangelion (principalmente a los juicios del final) esto crea una atmósfera muy acorde a las situaciones que se presentan, o en caso contrario, cuando Yukino se comporta como tonta o cuando está en compañía de su familia, la música nos recuerda a aquellas series de la década de los setentas en donde se suscitaba una situación cómica, acompañada de los personajes que se vuelven superdeformed, sus tonos de voz se vuelven tan agudos que en verdad hacen que uno suelte la carcajada con sus ocurrencias, las cuales siempre son en pro de volver loca a Yukino, o ponerla en ridículo frente a Arima. Sinceramente tienen que verla, ya que Hideaki Anno, realizó un excelente trabajo. Cabe mencionar, que en el transcurso de la serie, algunos fragmentos, nos recuerdan a las caricaturas de los Vengadores, o del Capitán América de los setenta, en donde se usaban imágenes congeladas que solo movían los labios, y que eran sacadas de los dibujos originales de

Jack Kirby, no es que hayan tenido flojera de dibujar las secuencias, sino que Gainax, siempre se ha caracterizado por ser un equipo de Otakus, y lo demuestran en esta forma de homenaje para este difunto y aclamado dibujante de cómics.

Personajes:

Yukino Miyazawa

En verdad es el alma de la serie, es una niña algo tontita, y tierna. Es muy inteligente, siempre ha sacado buenas notas, es la mejor en varias materias, actividades deportivas y líder de los comites de la escuela. Es una chava bastante bonita y elegante, bueno, siempre y cuando este en la escuela o en la calle, porque cuando se encuentra en su casa, es irreconocible. Yukino es sin duda el personaje trascendental de la serie, porque muestra todos los sentimientos e inquietudes de una chava de su edad, que busca ser la mejor a costa de su felicidad, al principio es bastante materialista y utiliza una mascara de niña perfecta que en el fondo siempre termina lastimándola, hasta que llega a su vida Arima, quien le da la suficiente confianza para mostrarse tal y como es.

Arima Soichiro

Como quien dice el galán de la historia, este chavo ha sufrido desde niño ya que sus padres eran unos asaltabancos y chantajistas que solían golpearlo, hasta que sus tíos ricos decidieron adoptarlo, es por ello que en ocasiones se esconde bastante en si mismo. Desea corresponder a sus tíos todas sus atenciones, por medio de buenas calificaciones y siendo un estudiante modelo, y vaya que lo logra, pero a fin de cuentas se siente solo. Ser el mejor en todo no es tan bueno como muchas envidias, y le es difícil tener verdaderos amigos, en lugar de conocidos superficiales. Yukino y Arima, son el uno para el otro, ya que ambos están en la misma posición, esto les facilita ser más abiertos entre ellos.

Hideaki Asaba

El más prepotente, presumido, vanidoso, y ligón de toda la escuela pero a fin de cuentas, buena onda. **Hideaki** (algun favoritismo por parte del creador, ¡Naaahhh!), tiene un sueño bastante loco en el que quiere incluir a Arima. Este plan consiste en tener su propio harem de chavas guapísimas y teniendo a Arima de su lado le será fácil lograrlo. Una idea bastante tonta que abandona al final para hacerse amigo de Yukino y de Arima por la buena, ya que al verlos se da cuenta que las superficialidades son vanas, y que es mejor ser como es... y qué mejor forma de aprenderlo que estando con los más populares de la escuela, quienes, a costa de su popularidad, lograron su cometido. Asaba, es todo un caso dentro de la serie y tal parece que Yukino y él compiten por demostrar quién es más tonto y ridículo.

Kano y Tsukino Miyasawa

Las dos hermanas pequeñas de Yukino, en verdad son superdivertidas y tiernas.

Kano es una fanática de las revistas para adolescentes y comedias románticas, (digamos que de revistas como 15 a 20 o Eres), por ello en algunos momentos llega a sorprender a todos por su ocasional madurez con respecto a los sentimientos y en algunos casos llega a saber más de lo que siente Yukino que ella misma. Pero todo porque lee las dichosas revistas. Tsukino es la más pequeña y la que en verdad se comporta como debe ser para alguien de su edad, ambas crean una buena mancuerna, están algo loquitas, suelen hacerle la vida de cuadritos a Yukino, y se llevan muy bien con Asaba quien las consiente mucho.

Hiroyuki Y Miyako Miyazawa

De 35 y 37 años respectivamente. Constituyen un matrimonio muy joven para ser padres de Yukino quien tiene 15 años. Yukino Tiene la inteligencia y belleza de su madre... y todo lo demás lo sacó de su padre (ya entiendo porque es tan tontita y ridícula), pero a pesar de todo, su papa es muy comprensivo con su hija, y la apoya en todo lo posible pues recuerda que sus suegros les hicieron la vida del cuadritos a él y a su esposa, y no quiere que a su hija le suceda lo mismo con Arima, de quien parece que se quedó prendado a primera vista, en vez de Yukino (Les dije, su padre es, en verdad, muy extraño).

No les he contado de todos los personajes porque próximamente hablaré de esta serie de nuevo, y es que se lo merece, pues su creador fue el mismo de Evangelion, Hideaki Anno, quien ahora nos viene a divertir con esta entretenida historia: **Kareshi Kanojo no Jijyo** (Las circunstancias de él y ella).

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

¿QUÉ NOS DEPARA EL VERANO? ... en cine y televisión

DINOSAURIO

Por: Rubén Armenta.

Esta nueva película de Disney, constituye el primer filme de la compañía de Mickey Mouse usando Animación digital del propio estudio (hay que recordar que Toy Story y Bichos son una co-producción con Pixar) que mezcla acción viva (en los escenarios) y que además es de las primeras películas filmadas y exhibidas en proyector digital (aquí en México solo en un cine por rumbo de Cd. Satélite), lo que brinda grandes sorpresas visuales... pero, por otro lado, fuera de la técnica y la estupenda animación, nos encontramos que, en sí, la trama es poco original y hasta débil ('fusil' de Pie pequeño en busca del valle encantado, The Land Before Time, de Don Bluth) y apenas ofrece hallazgos argumentales —o sea nadita nuevo— y Dinosaurios y animales digitales no son nuevos —Parque Jurásico y Jumanji, por ejemplo— Por lo que el filme solo vale la pena por la técnica mencionada (¡Chin!). Pero logra entretener.

DIGIMON

Por: Arturo Vélez.

Desde Japón llega una nueva serie a las pantallas nacionales de T.V., Digimon, bajo el título de Digimon-Digital Monsters. Esta serie está planeada para aparecer por el canal Fox Kids en sistema de cable, para ser precisos el primero de Julio (por lo que quizá ya debes haberlo visto), y se espera que tenga un éxito de la magnitud de Pokemon, aunque es difícil opacar a Pikachu y cía.

La serie fue transmitida en Japón a finales de 1999 y concluyó hace apenas unos meses, dando paso a la nueva serie (Pokemon tiene rival) Digimon '0' (cero).

Digimon comienza cuando Tai (Taichi), Matt (Yamato),Izzy (Coshiro), Sora, Mimi, T.K. (Takeru) y Joe entran al Digimundo cuando van de campamento, ahí encuentran a sus amigos Los Digimons, Agumon, Palmon, Gabumon, Gomamon, Tentomon, Patamon, y Biyomon, los cuales poseen poderes y pueden Digi–evolucionar para enfrentarse a los Digimons perversos.

En esta serie encontraremos aventura, comedia, y una animación aceptable junto a un soundtrack de muy buena calidad (como nota, usan en ocasiones el bolero de Ravel).

El doblaje corre a cargo de Intertrack donde ya anteriormente se han doblado varias series de Anime (Sailor Moon, Captain Tsubasa J, Ghost In the Shell, Dragon Ball, etc.). Entre las personas que se encuentran a cargo del doblaje están Cristina Hernández como Kari y Gatomon, Circe Luna en el papel de Sora, Víctor Ugarte (Goten y Shinji Ikari) como Joe, entre muchos más. La dirección está a cargo de la señora Alma Moreno y por el lado técnico, tienen a un servidor (je, je). Como pueden darse cuenta, detrás del aspecto del doblaje se encuentra un gran equipo, lo cual dará calidad a la serie, ahora solo falta que la juzguen por ustedes mismos.

Desesperadamente buscando a Shampoo

Por: Alan Chávez A.

Otra Ova de Ranma 1/2 que ya tiene tiempo de haber salido en el mercado estadounidense y que ahora saca a la venta en México, COMAREX.

En el primer capítulo nos muestran como un broche que cambia la personalidad de quien lo posea puede poner en serios problemas a Ranma, con compromisos que ni él mismo esperaba tener.

El segundo capítulo abarca la Navidad de la familia Tendo. Kasumi [illegible] Navidad al lado de sus seres queridos por lo que organiza una fiesta e invita a todos los amigos de Ranma, entre ellos a las que quieren bajarle el prometido a Akane: Kodachi, Ukyo y Shampoo, quienes quieren estar al lado de su amado en la víspera de Navidad, pero Ranma tiene su mente dirigida a otra persona: Akane.

Y estén atentos ya que esta compañía viene con grandes estrenos en lo queda del año y que, estamos seguros, serán del agrado de todos ustedes.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

KARMATRON

Y LOS TRANSFORMABLES

Por Luis Mendoza a.k.a. Logan

Hace millones de años, en la Galaxia de Epsilon, comenzó la aventura de un príncipe guerrero de raza Zuyua que debe encontrar un nuevo planeta y continuar con su civilización, a pesar de los esfuerzos de los Metnalitas y su Emperador Asura, que quiere destruirlo pues es el único que se interpone en su conquista del Universo.

Karmatrón es una historieta que se publicó semanalmente durante seis años y la cual fue un parteaguas en el cómic mexicano, tanto por la calidad como por la cantidad de seguidores que ha demostrado tener. Muchos de nosotros crecimos con Karmatrón, incluso si eres un lector joven, estoy casi seguro que lo conoces, quizás por que alcanzaste a leer algún número o por la influencia de tus hermanos mayores, tíos o amigos y ahora que está por ser lanzado nuevamente al mercado, también estoy seguro que estará entre tus cómics preferidos. Bueno... pasemos a la historia.

Todo comienza con la invasión al planeta Zuyua por parte los Metnalitas, pues esta raza es la única que se ha interpuesto al Emperador Asura, quien está temeroso pues dice una leyenda que un poderoso Guerrero Kundalini se le opondrá y lo derrocará. Asura sospecha que el guerrero legendario es Canilek el actual emperador Zuyua, y ordena que lo asesinen a él y a su descendencia. Durante la batalla en Atlan, la capital del Planeta, Zacek y Nazul, hijos de Canilek se dirigen al Planeta de la Eternidad para despertar a la Serpiente Kundalini y obtener el poder, pero Nazul es raptado justo en la entrada de la Montaña Merú lugar donde se encuentra dicha serpiente así que es únicamente Zacek quien despierta a Kundalini, entonces el primer Guerrero Kundalini aparece, Katnatek, él es el guía de todo guerrero y le otorga el Kálpe, objeto con el cual Zacek obtiene la Armadura de Karmatrón y se convierte en el defensor del Universo.

Mientras, en el Planeta Zuyua, Canilek es asesinado por Aspier su principal Consejero, quien lo traiciona por la promesa de poder que le hizo Asura. Cuando las defensas del planeta están por caer hacen acto de presencia Titán, Unicornio, Acuarius y Estelaris, los poderosos Transformables que inclinan un poco la balanza y permiten que los Zuyua evacuen hacia la nave Atlantis. Durante la titánica batalla, los Zuyua logran escapar y se encuentran varados en el espacio, para después

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

reencontrarse con Zacek y buscar un nuevo Planeta para habitar.

A partir de ese instante, surge toda una aventura para encontrar un nuevo planeta, haciéndose de nuevos enemigos y encontrando aliados entre los cuales están Faun, Jobati, Cord y Gorok del planeta Gnomulón, y Uller del Planeta Helado, que es el décimo planeta de un pequeño sol amarillo (aquí lo conocemos como Plutón, el noveno planeta), Tiempo después se forma la Gran Alianza Universal (G.A.U.), la cual forma una fuerza de resistencia en contra de Asura, y decide establecerse en el Planeta Azul (el tercero del pequeño sol amarillo).

Ahí construyen una nueva civilización y con ello nuevas ciudades: Lemuria, Aztlán, Mu, Tollan, Asgard e Icella, cada una protegida por los transformables, entre ellos: Olmec, Toltec, Ra, Esfinge, Paskuash, Quetzalcoalt y Atlante. ¿no les suenan esos nombres?

Pero Asura no cejaba en su intento de acabar con los Zuyua, con Zacek y con los guerreros Kundalini ahora convertidos en sus aliados: Lis-ek, Shilbalam, Uller, Cord, Zaboot y Tritón, así que, otra vez, atacó a los Zuyua en el planeta azul, obteniendo la victoria, pero por obra del Gran Espíritu todos los Zuyua y las ciudades fueron puestos en hibernación por miles de años, dentro de los túneles de Agarthi, donde Asura no puede llegar debido a la gran cantidad de Prana (energía positiva) que existe en el lugar.

En Agarthi, permanecen en un sueño letárgico milenario mientras Zaboot, otro de sus aliados, viajaba al futuro para despertarlos, lo cual ocurre en 1992 (bueno... en ese entonces era el presente para los lectores), y una nueva batalla se inicia entre los Zuyua y los Metnalitas...

Aquí fue donde el cómic dejó de publicarse y nos quedamos super picadísimos, como leen, es una historia contada a grandes pasos, incluso omito personajes muy importantes en la historia como Jiva, Robby, Dathu, Bantar, Elnar, etc., y no se diga de los transformables pues no he mencionado ni la mitad, pero si el artículo fue de su agrado pues iremos ahondando más en el tema y platicaremos más a detalle sobre esta gran Aventura.

Saludos y que el Gran Espíritu esté con todos ustedes
OM-AUM.

http://arlequincreations.org Facebook/ Blog Anime ArlequinCreations

DEMON COMICS

18 Poniente No. 1508-B
Esq. con 15 Norte y 17 Norte
Col. Moderna. Puebla, Pue.

PHOENIX COMICS

PLAZA RIO LOCAL 6
COL. UNIDAD INFONAVIT - IZTACALCO

WAKARIMASEN

COMICS AND GAMES

Juegos:
gameboy
playstation N64
y mucho MçS

comics
tarjetas
juegos derol
posters
videos
cd's

TODO EN UN SOLO LUGAR MAYOREO Y MENUDEO

VISITANOS

http://arlequincreations.org Facebook/ Blog Anime ArlequinCreations

Arcos de Belen #1 Locales B y C, Col. Centro Tel. 55 38 37 84

e-mails JULIO

Esta vez le tocó a nuestro buen Jesús Gutiérrez, en representación del Equipo Seinen, responder a los comentarios que nos hacen llegar por e-mail a

seinen@animexico.net.mx.

Así que aquí los tienen.

•

HOLA, equipo de SEINEN, como estan espero muy bien ya que si no lo estan ya no habra mas SEINEN para dirfrutar, reciban muchas pero muchas felicidades por su excelente trabajo por difunfir todo este mundo de arte japones.

Quisiera que en su revista hablaran de DRAGON QUEST o mejor conocido aquí en Mexico como "Las aventuras de FLY", ya que el anime no dejo picados a muchos, tambien quisiera saber sobre el final del manga, las OVAS, la musica, y lo que salga. Tambien me gustaria que profundizaran sobre sus articulos de los animes como: "SHAMANIC PRINCESS", "MAMOTTE SHUGO-GETTEN", "SLAM DUNK" y "OH MY GODDESS". Espero sigan adelante como hasta ahora y por favor no claudiquen por nada y tambien espero me cumplan este pequeño capricho, espero me contesten este e-mail y me despido, diciéndoles que nos leeremos pronto, asi que ADIOS!!!.

ATTE

Jonathan Herrera Salto

¡Hola Jonathan!

Muchisimas gracias por tus palabras de apoyo. Con respecto a los finales del Manga que quieres ver te prometemos reseñar en un número próximo los finales de Slam dunk y de Dragon Quest. Espero que así muchos nos quitemos ese mal sabor de boca que nos dejaron hace años atrás.

Gracias por escribir y claro que nos leeremos pronto, ¡eso te lo garantizo!

•

Que hongoshine...

No ya en serio que honda nuestros queridos aliados de SEINEN suponemos que se la estan pasando bien, de parte de ALUCARD (es que somos 3) me gustaria que pusieran mas informaciòn acerca de la MEJOR SERIE DE TODOS LOS TIEMPOS SAINT SEIYA (Los caballeros del zodiaco) ya que parece como si ya la hubieran olvidado y en mi opinion muy personal creo que es la que hizo que el ANIME en Mèxico se diera a conocer mejor y ganara màs adeptos (y no me van a dejar mentir) bueno eso digo yo, por mi parte es todo los dejo con mi colega.

PD. Viva la familia sigan como siempre, sayonara!

Por parte de **A. RAZOR CLAWS**, antes que nada los felicito por su trabajo que ha sido exelente durante todos estos años asi que nunca flaquen. Quisiera pedirles que si podrian conseguir informaciòn o en todo caso imagenes de Litle Princess Minky Momo (Gigi) ya que yo junto con el loco de arriba y mi novia de abajo somos de los pocos sobrevivientes que recordamos a esta pequeña niña, esto lo hago no solo por nosotros sino por todos aquellos quienes quieren que regrese esta chica por mi parte es todo.

PD. Sigan asì.

Por parte de **AMERIA**, OK yo tambien quisiera mandarles mis felicitaciones por su tan bonita revista, por mi parte es todo. (ji ji ha ha no es cierto) quisiera pedirles que hablaran mas a fondo acerca de las series japonesas, en especial de CARD CAPTOR SAKURA , SAINT SEIYA y GIGI sino es mucho pedir YA DEJENME EN PAZ, perdon es que mis amigos me estan ..... (no malentiendan las cosas OK).

PD. Perdonen al chiflado de hasta arriba y al ilusionado de enmedio ¡ Solo nos resta a los 3 felicitarlos (otra vez) por su labor y por ultimo les deseamos lo mejor.

REGRESAREMOS. . .

¡¡Hola Trio!!

¡De nuevo mil gracias por sus palabras de aliento, en verdad son muy gratificantes!

Sobre Saint Seiya ya hemos escrito en repetidas ocasiones, díganos qué es lo que les gustaría leer sobre esta serie, ¿Ok? ¿Hades, acaso?. Tenemos la información necesaria, pero evaluaremos si es del gusto de la mayoría, escriban a nuestro e-mail si desean leer una reseña completa.

De Card Captor Sakura te prometo que hablaremos de la película.

Nos leemos pronto.....

Cuídense mucho los 3!

•

Hola Seinen !!!

su revista es estupenda, cada vez que compro un numero quedo totalmente satisfecho y emocionado por la mejora al numero anterior. podrian decirme, de que trata la serie de GASARAKI? y hay alguna forma de colaborar en la revista (almenos en un numero, y en forma libre "sin cobrar ni nada"). Bueno se los agradezco y nos vermox muchachos !

atte, **alan "Taro_chan"**

Hola Alan!

Gracias por lo de las mejoras, en verdad nos esforzamos mucho por hacer de SEINEN un producto serio y profesional. Sobre Gasaraki te recomiendo que leas el artículo que salió en ediciones pasadas. Por el momento no tenemos contempladas las colaboraciones, sin embargo es de un gran interés y ayuda para SEINEN escuchar todas sus quejas, sugerencias, demandas y criticas, así que, por favor, continúen apoyándonos mucho en este sentido,¿si? ¡Muchisimas Gracias!

•

Un cordial saludo!

A todos los que colaboran en SEINEN:

Los felicito por su revista, realmente se han superado. Mi nombre es Elizabeth Ramírez, tengo 24 años (¡toda una niña, ji!), y me considero una fan de la animación japonesa.

No voy a mentirles, yo no leía su revista hasta hace poco, específicamente Año 2 #4 Octubre 99.Me encanta evangelion, por lo cual no dude en comprar la revista. En otra ocasión, no se si fue antes o despues, me enseñaron su revista con un escrito que me encantó, en el que se hablaba de los sueños. ¿La recuerdan? Se decía que los sueños pueden ser realidad con un poco de ganas y dedicación. Lo único que pensé fue ¡¡genial!!

En fin, solo quería decirles felicidades. Un saludo muy especial para Alan y Anaid (me encantó Marmalade Boy). Se despide de ustedes su servidora.

ATENTAMENTE

Elizabeth Ramírez

P.D. "Quien no conoce nada, no ama nada. Quien no puede hacer nada, no comprende nada. Quien nada comprende, nada vale. Pero quien comprende tambien ama, observa, ve... Cuanto mayor es el conocimiento inherente a una cosa, más grande es el amor... Quien cree que todas las frutas maduran al mismo tiempo que las frutillas, nada sabe acerca de las uvas.

PARACELSO

Hola Elizabeth!!

¡Gracias por tus palabras! Se hace lo que se puede, jeje.

Qué bueno que te gustó Evangelion, en su momento fue un buen trabajo, verdad?

Sobre el artículo que hablaba de cómo los sueños pueden ser realidad con un poco de ganas y dedicación, me pregunto si has tenido algún sueño hermoso que hayas querido convertir en realidad. ¿Te dejo algo ese pensamiento?, cuéntanos, ¿si?

No hay nada más maravilloso que emprender el camino hacia el destino que queremos alcanzar. Me imagino que ya casi terminaras de estudiar alguna carrera universitaria o si no por lo menos ya empezarás a sentir el gusanito del: "¿A qué me dedicare?", y si es así espero que ya tengas un panorama claro al respecto.

¡¡El anime es una forma de expresión artística hermosisima!!

Tiene grandes enseñanzas y si se disfruta

con la correcta orientación educa y crea valores en los seres humanos. Ojalá y el anime te haya dado ciertos valores que te lleven a ser un ser humano más noble y bello. ¡¡Estoy seguro de que ya lo eres!!
¡Gracias por tus saludos a Alan y Anaid, dalos por recibidos y totalmente recíprocos!.
A Anaid le encanto MMB, jaja. Espero que algún día puedas verlo.
¡Gracias por escribirnos!
¡Espero que no sea la última vez que lo hagas!
Recibiremos ansiosos y con muchisimo gusto todas tus críticas, peticiones y sugerencias. Nos leemos pronto...
¡Cuídate y Diviértete mucho!!

•

Diego palestino
Seinen una revista al nivel que todo otaku merese
hola. Como veran nosotros somos uno de los tantos clubs de anime de la ciudad de mexico y nuestro trabajo es difundir el anime sin necesidad de lucros o cosas por el estilo llebamos un año de estar formado y cada vez mejoramos y crecemos mas pero escribimos para dar una muy buena opinion del todo el trabajo de seinen crenme que muchos sefijan por la imagen el color y la calidad tanto del papel como de impresión pero no solo eso los reportajes que insitan al otaku a ver la pelicula o serie tambien se nota que hacen un buen trabajo de investigacion y no vagan los reportajes de internet como otros pienso que la revista tiene la calidad de cualquier revista española o americana les damos el mas grande consejo no pierdan las ganas y el amor al anime ,siemple habla algo nuevo,y algo que enseñarles alos otakus de mexico administren bien las ganancias y no pierdan la cordura entre sus miembros de trabajo y siguan haciendo la revista para toda la comunidad otaku de mexico que enverdad esta ala calidad de todos por ultimo nunca caigan y si llegaran a serlo no desaparescan asi espero muy proto saber de 3 cosasen su revista macross 7,plus .en fin todo macross akira y que nuevos proyectos tienen a futuro asi y todos los interesados en formar parte de nuestro club la pagina es

www.geocities.com/notorii_anime

nos vemos adios y gracias por hacer gastarme 20 pesos en algo bueno

Hola Diego!
¿Conque uno de los tantos clubs de anime de la ciudad de México? ¡¡No seas modesto!!, jaja. Ya sabemos quiénes son y su forma de llevar el Club es admirable, sigan así y serán de los mejores. Te agradecemos por todos tus conceptos, en verdad apreciamos tu opinión dado que eres una persona con fundamentos para poder evaluarnos con criterio. ¡Muchas gracias!
Jamás perderemos las ganas y el amor al anime, tenemos muchos planes y proyectos de crecimiento, en cuestión de muy poco tiempo notarán muchos cambios en SEINEN todos para bien y solo esperamos poder contar con su apoyo y aprecio como hasta ahora lo hemos hecho.
Sobre Macross 7 y Plus, estamos cocinando algo por ahí.
¡Esperamos seguir recibiendo sugerencias y críticas de todo tu Club! ¡Envíales un caluroso abrazo de agradecimiento por todo su apoyo y cariño!. Hasta pronto...

•

La mejor revista de anime en México hola amigos de seinen!
Les mandamos un e-mail desde Monterrey nuevo leon, México.
Mi nombre es **Rocio Askins Carreon**, tengo 14 años, mis amigas y yo somos fanaticas del anime, y los queremos felicitar por su excelente trabajo en su revista que sin duda es la mejor en México, esperamos que sigan trabajando con esos animos y sigan saliendo adelante, mucha suerte.
Queremos hacerles 2 peticiones:
1.-Pueden entrevistar a Rossy Aguirre, ya que nos gusta como dobla a Emi en sailor moon, nos encantaria que la entrevistaran. Nos encanta la voz de Mario Castañeda y como dobla a goku en dbz queremos felicitarlo por su gran trabajo y desempeño al igual que Paty Acevedo, Rossy Aguirre, Rene Garcia y Cristina Hdz.
Se que varios de ellos han tenido la oportunidad de venir a las convenciones de comics aqui en Monterrey, pero nos fue imposible conocerlos. Esta es nuestra segunda peticion, o mejor dicho nuestro sueño, que de nuevo Mario Castañeda y los demas actores del doblaje vinieran de nuevo a otra convencion de comics aqui en monterrey para conocerlos, ya que los admiramos mucho. Espero que ustedes puedan ayudarnos a hacer este sueño realidad.
Espero que a todos los personajes de doblaje en mexico les puedan mandar este pequeño mensaje,ya sea por medio de su revista o por cualquier otro medio de comunicacion, ahi va:
"A TODOS LOS QUE SE DEDICAN A HACER DOBLAJE EN MEXICO, LES QUEREMOS MANDAR UN GRAN SALUDO Y LAS GRACIAS, PORQUE GRACIAS A USTEDES PODEMOS DISFRUTAR, NO SOLO EL ANIME JAPONES, SI NO INFINIDAD DE PROGRAMAS Y PRODUCIDOS FUERA DE NUESTRO PAIS. ESPERAMOS QUE SIGAN TRABAJANDO CON ESE ENTUSIASMO Y CON MUCHAS GANAS PARA SEGUIR INCULCANDO ESE GRAN ARTE DEL DOBLAJE"
A ustedes tambien amigos de seinen les queremos mandar un gran saludo ya que sin ustedes no podriamos enterarnos de todas las cosas que giran al rededor del anime, no he leído mejor revista que la de ustedes, muchas gracias por seguir realisando este trabajo.
Un cordial saludo desde monterrey a todos los fanaticos del anime.

¡Hola Rocío!
Es un gusto poder saludarte por este conducto, agradecemos tus constantes mensajes de apoyo e información para con la revista. Nunca pierdas ese entusiasmo y mientras tengamos vida seguiremos esforzándonos para poder brindar a aficionados tan de corazón como tú, una revista que los informe y entretenga muchisimo.
Con respecto a tu mensaje hacia los actores de doblaje no podemos estar más de acuerdo contigo y por eso lo publicamos íntegro. ¡¡Vivan los actores de Doblaje!!

•

Quintana,Anabel.
anabelquintana@mail.kpmg.com.mx
Felicitaciones
¡Hola!
Mi nombre es Anabel y soy una gran fanática del anime desde hace muuuuchos años (tengo 27). Los felicito por el esfuerzo de editar Seinen regularmente (aunque no siempre lo logren), le echan muchas ganas a pesar de ser un equipo de puros chavos (o será precisamente por eso?).Me gusta mucho la información que publican y las ilustraciones a color. Quiero felicitar especialmente a Patricia Reynaga por su artículo "Los que fueron y los que son" publicado en la edición Diciembre 99/Enero 2000; pues recordó animes que muchas personas ni siquiera conocieron (podrían publicar un artículo completo sobre "Las aventuras de Pepero"? A mí me encantaba y casi nadie lo vió). Saben si ya se puede conseguir en México alguno de los capítulos de la Saga de la Rosa Negra de Utena o la película?
Saludos cariñosos a todo el equipo.

¡Hola Anabel!
Antes que nada, gracias por tus comentarios, siempre tratamos de ser honestos con los otakus porque nosotros mismos lo somos. Mensajes como los tuyos nos animan a continuar y mejorar (Se oye trillado, sí, pero es la verdad. Siempre que llega un mail como el tuyo, todo el equipo Seinen lo comparte). Utena ya está al aire con el nombre de El Anillo Mágico por Unicable.

•

Rosa Cerqueda:
HOLA AMIGOS DE SEINEN (YA LOS CONSIDERO) Y GRACIAS A USTEDES CON USTEDES COMENCE EN ESTE MARAVILLOSO MUNDO. GRACIAS MIL
¡Gracias a ti por escribir! ¡Claro que podemos ser amigos!
Quisiéramos que tú al igual que todos los amables lectores que nos siguen, nos escribieran muchisimas veces contándonos sus inquietudes. ¿Para eso son los amigos, no?, así que por favor, continua escribiéndonos, ¿OK?

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

VAGO comics

A TODOS LOS FANÁTICOS DEL COMIC
Y EL MANGA, SE LES INVITA

Videos de animación japonesa•
tarjetas•mantas
posters•revistas: americana y manga

Abrimos todos los días
de 10:00 a 19:00 hrs.
y los sábados y domingos
de 10:00 a 19:00 hrs.
Tel. 57 76 58 36
vagocomics@hotmail.com

Nos encontramos ubicados en:
Vago comics, Av. Circunvalación Poniente No. 107 Esq. Paseo de Santa Clara, Col. Jardines de Santa Clara (interior de la papelería) Ecatepec Edo. Méx.

También en:

LOBO COMICS

Plaza Center
Av. HankGonzález
mz. 29 local 20, frente a Lecaroz
lobo_comics@demasiado.com

DIVIERTETE Y CONOCE
EL FANTÁSTICO
MUNDO DEL COMIC Y EL MANGA

DARK AGES COMIX

Libros de arte
Comic's
Aerografía
Películas
Toy's
Clases
de modelismo

Cd's
Barajas
Fotos
Mantas
Tarjetas
Guías
Figuras
de resina

Plaza Center Eurobazar
2do. piso, Local M y N
Av. Hank González No. 50
Tel. 044 5466009

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime Arlequ

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Por: Alan Chávez A.

Del creador de Yuyu Hakusho y Level E, Yoshihiro Togashi, y actualmente publicada en la revista Shonen Jump de Shueisha, y con su propia serie de televisión, llegará a nuestro país vía Grupo Editorial Vid, Hunter X Hunter, un manga que se ha ganado la admiración del público, gracias a su historia sencilla y entretenida que la hace fácil de digerir, acompañada de un dibujo con trazos sencillos y limpios, que expresa perfectamente la personalidad de cada uno de los personajes.

La historia se centra en Gon, un niño de 12 años cuyo sueño es convertirse en cazador de recompensas como lo fue su padre. Gon vive en una aldea muy tranquila en donde convive con animales y plantas. Su vida ha sido pasiva hasta que decide ir en busca dos cosas, su padre y el sueño de seguir sus pasos en el oficio. En su camino se topará con otros dos cazarecompensas que se convertirán en sus compañeros de aventuras, y a quienes conoce en una embarcación. Los tres deberán demostrar, mediante unas cuantas pruebas, si en realidad son aptos para ser cazarecompensas. Estos dos nuevos compañeros son: Kurapika Karuta, una niña más o menos de la edad de Gon, que tiene como motivación, la muerte de sus padres, asesinados cuatro años antes y la venganza a toda costa. Su valentía y tenacidad no tienen límite, no teme a la muerte, y no descansará hasta que encuentre a los ejecutores de su familia y los haga pagar. Su manejo de la espada es formidable, y muy similar al de Gon pero, a pesar de su belleza, sus ojos reflejan rabia. El otro miembro del equipo es Leolio, otro candidato a cazarecompensas cuyo móvil, al inicio, parece ser el alcohol y una buena vida de holganza, pero en realidad es su pasado lo que lo impulsa a este trabajo, pues su mejor amigo murió de una extraña enfermedad incurable, situación que lo decidió a convertirse en médico pero la carrera es bastante cara, y ve como medio de conseguir su meta, el ser un cazarecompensas; tal vez sea el más hábil de los tres, ya que su única arma es un cuchillo. Posteriormente se une a ellos Kirua, un chico desconfiado, aparentemente insensible y duro de carácter.

Incluso a pesar de sus diferentes motivos y personalidades, forman un equipo increíble y esto se refleja en todos los capítulos de la serie, que sin lugar a dudas será del gusto de todos en cuanto llegue a México en unos cuantos meses, en nuestro idioma vía Editorial Vid que ha comprobado la aceptación del público mexicano por el manga, y presentará una serie de calidad como lo es Hunter X Hunter.

FE DE ERRATAS

En el número de Marzo-Abril cometí un enorme error, al mencionar que el autor de Harlem Beat era Takehikou Inoue, cuando en realidad se trata de Yuriko Nishiyama, una joven creadora que ha hecho un excelente trabajo con esta historia y acaparado la atención de todos, incluyendo a Takehikou a quien le gustó tanto su creación, que se basó en ella para realizar su mundialmente reconocido Slam Dunk. Ofrezco a todos ustedes una enorme disculpa por este tremendo error, aunque digan que errar es de humanos.

Alan Chávez.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

CINE
Estrenos

Por Rubén Armenta.

MISION IMPOSIBLE 2

Por fin se estrena la secuela de la cinta que dirigiera el eclipsado BRIAN DEPALMA no hace mucho, producida y estelarizada por TOM CRUISE, quien en esta ocasión repite ambos roles en esta película acompañada de una gigantesca campaña de publicitaria, pero que, lástima, tiene que recurrir a la vieja serie sesentera, pudiendo inventar algo nuevo, además de que Cruise (chicas, no se enojen) traiciona el concepto original del trabajo en equipo de la serie para quedarse él solito con el protagonismo, tanto en la primera película como en ésta, aunque también puede decirse que el buen Tom ha tenido aciertos, como lograr un buen entretenimiento así como el tino de contratar como director al mítico director chino/hongkones JOHN WOO, renovador de la violencia en el cine moderno e inventor de la llamada "violencia poética" (hay que recordar sus películas hongkonesas como Hard Boilled o las que hizo en Hollywood, Código Flecha Rota o Contracara). Sin embargo, éste es el resultado: La historia trata de que el super agente Ethan Hunt, (Tom Cruise, ¿pues quién más?) tiene que investigar a un traidor dentro de su organización y... Básicamente esa es toda la trama, es un simple pretexto para la acción, pero por otra parte, es esta misma acción y espectacularidad la que hacen que la película valga la pena, pues John Woo se sobrepone a hacer una simple película rutinaria (aunque sea solo en ese aspecto). En fin, el filme no impacta mucho pero no es decepcionante.

PSICOPATA AMERICANO

El yupi y adinerado Patrick Bateman (Christian Bale) tiene todo lo que puede desear, sin embargo le encanta matar sin razón alguna, sobre todo mujeres, y entre más exitoso es, más aumenta su deseo de matar.

De esto se trata la controversial película que en un principio iba a estelarizar LEONARDO DICAPRIO (por favor, con esa cara de NIÑA bonita... perdón, de niño bonito que tiene) y que ha levantado polémica allá en gringolandia por lo espinoso del tema; no pueden aceptar que sea lo peor de la sociedad -un asesino- aquél que es un modelo a seguir -empresario, galán, millonario, sin traumas aparentes, etc.

Pero, en sí, la realización tampoco es la de una gran película, sin embargo resulta interesante por varios aspectos: es dirigida por una mujer (Mary Harron) lo que le da otro punto de vista al filme y la participación de Reese Witherspoon (Encuentro con el lobo), Chlö Sevigny (Kids, Los muchachos no lloran), William Dafoe (Pelotón), etc. -aunque a la mayoría se los echen al plato en poco tiempo-. En fin, la película no pretende ser Scream, Viernes 13, etc., ni es fácil de digerir (me refiero a que no es para cualquier público, no que se tenga que comer) pero quizá por ello se puede ver.

PROXIMOS ESTRENOS

Irene, yo... y mi otro yo

La nueva película de los Hermanos Farrelly (Loco por Mary) tiene por estelar a JIM CARREY, por lo que nos podemos esperar toda clase de excesos y la desesperante actuación de Carrey, así como gracia (bueno, ésta última ya veremos cómo les sale) e ingenio (idem).

AMORES PERROS

Tres historias diferentes en la Cd. De México se coalisionan, literalmente por un choque, y quien desencadena los acontecimientos es un perro. Sórdida y excelente película mexicana que, pese a su dureza, resulta dinámica y ágil. Debut del exconductor de radio ALEJANDRO GONZALEZ IÑARRITU, que se formó como director de comerciales, y que se aleja mucho del pretencioso, aburrido y seco y pedante cine mexicano -en su mayoría de películas 'cultas'- y por ello gana sorpresivamente el premio de la crítica de Cannes -festival francés que se considera el mejor, artísticamente hablando, aun sobre el Oscar-. Para muchos ésta es la mejor película mexicana de los últimos 40 años, y pues, claro, vale la pena verla. (Solo no esperen otra 'Sexo, Pudor y Lágrimas' ni nada 'bonito').

El camino hacia El Dorado

Segunda animación del estudio Dreamworks, que, a pesar de conjuntar manufactura de primera (Ex animadores de Disney, la música de Hans Zimmer y Elton John, etc.) no muestra nada novedoso y el resultado es disparejo en apariencia pero, como sea, promete un buen espectáculo.

Titan a. e

La nueva animación de Don Bluth y Gary Goldman (Anastasia) promete separarse del estilo Disney (tomando elementos del anime) en una historia futurista/apocalíptica (algo nuevo para animaciones a gran escala para Estados Unidos), veremos.

X-Men

(A estrenarse en agosto) Un gran intento por adaptar al cine a los más populares personajes de MARVEL COMICS, que en otro tiempo nadie se hubiera imaginado en acción viva y que tiene a favor una gran producción, como director a Bryan Singer (correcto realizador de Sospechosos comunes y El Aprendiz.) y la participación de actores de la talla de Patrick Stuwart (el Profesor X) Anna Paquin (Rogue) y Ian McKellen (Magneto). Pero en contra tiene que el casting no fue el adecuado en muchos casos (Wolverine no tiene mucho que ver con el actor Hugh Hackman, por ejemplo), el vestuario es totalmente negro, el director admite nunca haber leído el cómic (¡Chin!), pero, el mayor problema, es que las adaptaciones de MARVEL al cine y T.V. en acción viva, casi siempre son malísimas (Spider-man, Capitán América, Punisher, etc. salvándose solo Hulk y Blade) En fin, del resultado hablaremos en el próximo número.

Para finalizar, les diremos que nos faltaron varias producciones más por razones de espacio, pero les adelantamos que vienen a futuro Pollito en fuga, Las aventuras de Rocky, la ardilla voladora; Hollow Man, Snow day y, por fin, Spider-man (solo que hasta el 2001, ni modo).

http://arlequincreations.org

THE KING OF FIGHTERS 2000

Por: Alan Chávez A.

Hace un año que no se ha sabido de Nests, ni del ejército de clones de Krisalid, quienes el año anterior se encargaran de organizar el torneo de King of Fighters. Pero a pesar de su ausencia, sigue habiendo casos de terrorismo alrededor del mundo, que se han suscitado a raíz del último torneo y los cuales no tienen relación alguna con la organización Nests.

Heidern y su equipo, que se han percatado que estos actos terroristas están siendo realizados por K' y Máxima, movilizan rápidamente a su gente, pero en ese momento han comenzado a llegar las invitaciones para el próximo torneo de King of Fighters, y los peleadores empiezan a llegar de todo el mundo, pero Heidern se da cuenta que uno de esos equipos está conformado por K' y Máxima, y a su vez, Nests ha resurgido.

Este torneo arderá una vez más....

Esta es la introducción del, tan esperado por todos, King of Fighters 2000, el cual viene de lleno con todo con tal de hacer a un lado a las demás arcadias , ya que se han incluido muchas mejoras en el modo de juego, en su movilidad y en los Strikers que hará su manejo aún mejor que el de Marvel vs Capcom 2.

MODO DE JUEGO

Para empezar, regresa la técnica para rodarse, y se elimina el ridículo brinquito que molestaba a todos, retomando así este elemento de 1997. Respecto a los especiales, ahora se tendrán tres barras de energía, la tercera se activará por medio del movimiento especial y pulsando los dos botones de puño o patada (AC) o (BD)para realizar un movimiento en verdad explosivo.

En cuanto a los Strikers, tendremos tres opciones:

Striker System: la diferencia con el anterior es que, mediante una burla o cambio de jugador, iremos acumulando Strikers Boom, y ya no nos limitaremos a unos cuantos, como antes.

Activate Striker System: llamaremos a nuestro Striker en cualquier momento, cuando estemos saltando, y conforme caigamos, pero lo innovador es que si lanzamos a nuestro contrincante, podremos llamar a nuestro Striker y éste lo rematará con un movimiento especial, lo cual nos quitara una barra de poder, esto dará muchas posibilidades para combos destructivos.

Another Striker: esta modalidad es la más sobresaliente, pues podremos seleccionar a nuestro personaje, quien tendrá a su striker exclusivo, con un poder en conjunto, por ejemplo si tu escoges a tu personaje, aparecerá una carita de quién podría ser tu striker, (estos personajes no son seleccionables en el juego y su función únicamente es de striker, tal como se manejo en KoF Evolution de Dream Cast). Ejemplos de Strikers y personajes son: Iori Yagami (sí, el rumor de que moriría es totalmente falso) con Vice & Mature, Chang Koehan con Kim DongHwan (hijo de Kim Kampham), Andy Bogard con Duck King, etc.

PERSONAJES

Seth: Este tipo ya había aparecido anteriormente en KoF Evolution, es amigo de Benimaru, por lo tanto estará en su equipo, pero también lo acompaña Lin, uno de los miembros del clan de asesinos Hi, es fanático de los deportes de carrera y respeta mucho las reglas del Hi.

Ramón: por lo que veo SNK también planea incluir un mexicano, pero si lo va a hacer que realmente dé la pinta, porque este tipo de plano no funciona; forma parte del equipo de Vanesa, su técnica de pelea es el pressing. Su mayor tesoro es la mascara de luchador que le dio un amigo, y lo único que tiene de mexicano son los gustos, (muy buenos por cierto) el tequila y los tacos con guacamole, ¡¡¡ahhh, guacamole!!!.

Vanesa: de ella casi no se sabe nada, es totalmente un misterio, pero forma equipo con K' y Maxima, y anteriormente apareció en el Dream Cast.

Hinako Shijyou: una chavita muy guapa de 16 años que, increíblemente, utiliza la técnica Sumo, algo digno de verse, es fanática de este deporte y planea hacer un club de Sumo, es parte japonesa y parte rusa, de ahí su color de cabello y sus rasgos (alguna relación de nacionalidad similar con Asuka es pura coincidencia).

Como dato curioso les diremos que entre los primeros Strikers que se han dado a conocer tenemos a los mencionados líneas arriba y regresan también, Yashiro Nanakase, y Goenits ¿acaso serán clones?

Eso, y más tendrás que descubrirlo en la presentación de este fabuloso juego que se realizara el 19 de Julio, en el Centro de Negocios de la ciudad de México.

Morelos #38, junto al periódico Novedades.

TE ESPERAMOS

¡¡¡No faltes!!!

Equipos Conformados

http://arlequincreations.org Facebook: Blog: Arlequin Creations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime Arlequin Creations

DETECTIVE CONAN
名探偵コナン

Siempre existe una sola verdad.

Por: Adhara Mata

Policías y ladrones, situaciones extremas...misterio. Para todos los seguidores del anime que disfrutan este tipo de tramas, Detective Conan es justo el tipo de serie que no se pueden perder, pues es, entre otras cosas, un anime con el balance perfecto de suspenso, ficción y comedia.

La historia

A grandes rasgos, la serie nos cuenta la historia de Shinichi Kudô, un joven estudiante fanático del misterio que, en su afán por convertirse en un gran detective, logra resolver con gran eficacia, los casos más complicados, convirtiéndose en un gran apoyo para la policía local, sobre todo para el Inspector Megure, quien le tiene plena confianza. Shinichi mantiene amistad con una compañera de escuela llamada Ran Môri, hija de un detective llamado Kogorô Môri, quien tiene fama de incompetente y guarda un profundo rencor hacia Shinichi, pues lo culpa de su carencia de trabajo, cosa que tampoco Ran deja de recriminarle a su amigo, así como el hecho de que tenga un club de admiradoras.

Todo parece marchar tan bien como podría, hasta que un día, estando los dos, tanto Ran como Shinichi, realizando una cita en un parque de diversiones, se efectúa un asesinato sobre la montaña rusa. Tras apoyar a la policía en la investigación y una vez resuelto el caso, los jóvenes deciden volver a casa; pero al ir caminando, Shinichi observa algo que le parece sospechoso y decide ir a investigar, separándose de Ran quien presiente que esa sería la última vez que vería a su amigo.

Shinichi persigue a un sospechoso y es testigo de una extorsión, por lo que decide tomar fotografías; pero es descubierto por otro hombre que lo noquea. El hombre que estaba siendo víctima de la extorsión huye de la escena, y los hombres restantes, habiendo reconocido al intruso, deciden acabar con él, así que le suministran un veneno con el que recién se estaba experimentando, y lo abandonan ahí mismo. Shinichi piensa que su fin ha llegado, pero más tarde despierta para descubrir que no ha muerto, pero su cuerpo se siente extraño. Al ir corriendo por la calle, ésta le parece interminable, y al detenerse frente a una vitrina, observa con asombro que su cuerpo en verdad ha cambiado. Su mente no ha sufrido cambio alguno, sin embargo, ahora lucía como un niño de primaria.

Corre hacia su casa, pero, al no alcanzar el cerrojo, no consigue entrar. En ese momento se topa con su vecino y amigo, el Profesor Agasa. Tarda un rato en convencerlo de que él es Shinichi, pero lo logra. Dentro de la casa de Shinichi, el profesor le explica que no deberá revelar su identidad, ni siquiera a su amiga Ran, por temor de que aquéllos que habían tratado de asesinarlo, volvieran para terminar su trabajo. En eso estaban cuando Ran aparece buscando a Shinichi, quien corre a ocultarse detrás de un escritorio, de donde saca unos anteojos. Apenas logra ponérselos cuando es descubierto por Ran, y, al no poder revelar su identidad, se presenta como **Conan Edogawa** (nombre que se le ocurrió al mirar de reojo en el librero en el que se hallaban obras de Conan Doyle y Rampo Edogawa), un pariente lejano del profesor, y cuyos

padres se hallaban en el hospital.

El profesor convence a Ran para que se haga cargo de Conan, y a éste le recomienda aprovechar el hecho de que el padre de Ran sea detective, para buscar a los "Hombres de negro", y obtener una muestra de el veneno, pues sólo así podrían crear un antído-

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime Arlequin Creations

to. Así es como comienza la aparentemente eterna búsqueda de Conan.

Por el camino conoce cantidad de personas. Al verse obligado a asistir de nuevo a la primaria, en donde se aburre horrores, hace amistad con un grupo de niños intrépidos con quienes forma la "Liga Infantil de Detectives", pues pese a ser un niño, Conan conserva su inteligencia, e incluso logra guiar a Kogorô para resolver los casos, y a falta de un Shinichi, y gracias a Conan, el Detective Môri logra hacerse de gran prestigio, mientras que Ran también inicia la búsqueda de su amigo desaparecido, no sin percatarse de las extrañas similitudes que existen entre Conan y Shinichi, lo que en varias ocasiones la acerca a la verdad.

Los personajes

A lo largo de la serie, aparecen infinidad de personajes, pues cada caso a resolver, envuelve a cantidad de personas. Sin embargo, algunos de los personajes principales son:

Shinichi Kudô

El joven detective estudiantil protagonista de la serie. Sus padres siempre están de viaje y mantiene amistad con un científico loco. Su frase preferida es: "Siempre existe una sola verdad", misma que cita cada vez que está por resolver un caso.

Conan Edogawa

Shinichi transformado en niño. Se vale de diversos artefactos para contrarrestar su problema de ser demasiado pequeño.

Ran Môri

La amiga de Shinichi, experta en artes marciales. Vive con su padre y tiene un carácter violento. Le aterra la idea de que Conan pudiera ser en realidad Shinichi, pues en ocasiones le ha confesado a Conan su amor por éste.

Kogorô Môri

El padre de Ran. Tiene su propia agencia de detectives, pero al parecer no es muy hábil (aunque en alguna ocasión demuestra lo contrario). Como ya se mencionó, le guarda rencor a Shinichi, pero acepta que Conan se quede a vivir en su casa.

Hiroshi Agasa

El científico e inventor amigo de Shinichi. Es quien se encarga de proporcionarle a Conan toda clase de artefactos que puedan resultarle útiles. En un principio, es el único que conoce el secreto de Conan, de quien finge ser un pariente lejano.

Keibu Megure

Es el inspector de policía a quien Shinichi solía apoyar, pero al desaparecer éste, tiene que depender de los servicios de Kogorô, a quien no estima demasiado.

Niños Detectives

Tres compañeros de clase de Conan (Ayumi, Genta y Mitsuhiko) que, al saber de las aventuras que vive, deciden que deben, a toda costa, convertirse en sus amigos. Así forman la "Liga Infantil de Detectives", y Conan logra darse cuenta de lo útiles que resultan ser.

Gin y Vodka

Mejor conocidos como los "Hombres de negro", un par de mafiosos. Fueron quienes le suministraron a Shinichi, con intenciones de eliminarlo, la droga que lo transformó en un niño.

Heiji Hatsutori

Otro joven detective que llega a trabajar al lado de Conan, y juntos logran resolver diversos casos.

Sherry Haibara

Empleada de la misma compañía para la que trabajan los "Hombres de negro". Es nada menos, la creadora de la droga utilizada en Shinichi. Al avanzar la serie, la Dra. Haibara llega a verse en la necesidad de utilizar la droga en sí misma, transformándose en una niña que pasaría a formar parte del grupo de Conan, cuya identidad conoce.

Kaitô Kid

Un joven delincuente con habilidades de mago ilusionista. Logra causarle a Conan, constantes dolores de cabeza aunque en cierta ocasión lo salva de ser descubierto, gracias a su gran parecido con Shinichi.

Sonoko

Es la mejor amiga de Ran. Hace múltiples apariciones y llega a involucrarse en algunos casos. Lo asombroso es que gracias a ella, se logran solucionar algunos de éstos.

Esas son, a grandes rasgos, algunas características de los personajes que tienen más participación en la serie. Con la posible excepción de los padres de Shinichi (su madre es ama de casa y "business woman" que gusta de vivir en Los Angeles; y su padre, aunque cuenta con dotes de detective, prefiere ser escritor de suspenso). Estos logran descubrir lo que sucedió con su hijo, y gozan gastándole bromas con las que sin duda lo hacen sudar.

Implementos

Conan cuenta, como ya se dijo, con un extenso equipo que consta de diversos artefactos; todos invenciones del Prof. Agasa.

Este equipo consta principalmente de:

- Patineta solar (que en cierto momento también es lunar)
- Corbata modificadora de voz
- Zapatos con dispositivo que multiplica la fuerza de una patada
- Gafas equipadas con micrófono y dispositivo de rastreo
- Reloj con rayo anestésico
- Guantes; diseñados para servir como grúa
- Lonchera con teléfono y fax...

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

2008

JULIO

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

AGOSTO

D	L	M	M	J	V	S
						5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

SEPTIEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

© Square Soft

OCTOBRE

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

NOVEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

DECEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime Arlequin Creations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

La cadena de tiendas
más Grande de México

MOLO COMICS

MOLO COMICS

- Río Churubusco # 357
  Col. Unidad Modelo
  Tel/Fax: 55 82 45 30
- Bazar Pericoapa
  local I-10
- Rep. de Colombia # 83
  local 104
  Tel: 57 02 73 57

MANTICORA

- Xola 1325 A. esq. Uxmal
  a una cuadra del metro Etiopía

ANIMAGIC

Calz. Acoxpa #550, Villa Coapa
Tel. 56 84 66 79

SURTIMOS PEDIDOS A PROVINCIA
MAYOREO Y MENUDEO

www.molocomics.tsx.org molocomics@yahoo.com

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

de los principales encantos de la serie.

Tanto el anime como el manga, aún no han terminado. A la fecha se han publicado 27 volúmenes del manga, y actualmente se transmite la quinta temporada del anime (cada temporada consta de entre cuarenta y cincuenta episodios).

Se han producido cuatro películas, de las cuales, la última se acaba de estrenar en Japón. Existen también OVAS (tres al parecer), cada uno con una historia nueva (los cuales, por cierto, no he visto).

ten series con temáticas excelentes, pero siempre es bueno variarle un poco, ¿cierto?.

Aquí damos por terminado este artículo dedicado al **Detective Conan** (fue todo lo que logré investigar leyendo los mangas y partes del anime).

Agradezco la generosa invitación que se me hizo para participar en esta revista (espero no sea la última); y agradezco especialmente a "Shiru", por todos los tips.

...Y claro que para Conan, o Shinichi (que al caso es lo mismo), el mejor equipo con el que cuenta es, sin lugar a dudas, su cerebro.

Como dato extra, cabe mencionar que durante la serie (por lo menos en el manga), Conan consigue regresar a su edad normal en un par de ocasiones. Esto lo logra bebiendo alcohol, pero el efecto es pasajero.

Datos de la serie

Meitantei Conan (Detective Conan), cuyo autor es **Gôshô Aoyama**, se comenzó a publicar en Japón, en 1994, por Shônen Sunday Comics.

La historia está basada en obras originales de Sir Arthur Conan Doyle ("Mr. Sherlock Holmes"), y del escritor de misterio, Rampo Edogawa. Todos los casos que se mencionan en la serie, son originales de estos autores. Y al igual que en las obras de Doyle, en la serie se nos estimula a resolver los casos junto con el protagonista; ése es, precisamente, uno de los principales encantos de la serie.

La Música

Es muy variada, y por lo tanto, muy recomendable. Cada temporada cuenta con un "opening" y un "ending" diferente, más las canciones que llegan a escucharse durante algunos episodios, y los temas de las películas. En las versiones instrumentales, predomina la música de sax, aunque no deja de haber variedad.

Transmisión en México

La transmisión de este anime en nuestro país, corrió a cargo de TV Azteca durante el '99. Pero como suele suceder, no se transmitió ni la primera temporada completa.

El doblaje no fue del todo malo, aunque no tuvieron piedad para cambiar los nombres de todos los personajes.

En resumen...

Detective Conan es una serie para aquéllos que quieran alejarse un poco de los temas de siempre; pues, aunque sigue conteniendo una respetable dosis de ficción, nos aparta de las guerras espaciales y los poderes místicos. No pretendo decir que estas historias sean malas, no. Por el contrario, existen series con temáticas excelentes, pero siempre es bueno variarle un poco, ¿cierto?.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Ami-chan no Hatsukoi
El Primer Amor de Ami

¡¡Hola fieles seguidores del Shoujo!! Con cariño para ustedes y para quienes no lo somos tanto, les dedico esta reseña sobre un episodio especial de Sailor Moon hecho con todos los cuidados y preparación que se consideran al crear una obra de Animación Original. El título de esta obra es: "El Primer Amor de Ami" y aunque solo dura 15 minutos fue estrenada en las salas de cine de Japón en Diciembre de 1995, junto con una entrevista al equipo creativo y un especial de la saga SM Super S. En la entrevista el Director (Iragashi), Productor (Arisuka) y Directores de Arte (Higashi), Animación (Shimogora) y Música (Komo) hacen comentarios interesantes, tales como el hecho de haber incluido escenarios jamás vistos antes en la serie de T.V., como en el caso de la Escuela Superior de Cursos Tutoriales, o personajes que no se encontraban en el guión original (Chibiusa, Mamoru) e incluso el haber usado la voz de Luna como narradora. La historia se sitúa cronológicamente después de la película de SM Super S y muestra a Usagi (Serena) y sus amigas durante el periodo de preparación de exámenes para entrar a la Preparatoria. Bueno, basta de palabrería...¡A lo que nos truje ¿verdad?!, jaja:

Ami Mizuno, nacida en Septiembre 10, Virgo, Tipo de Sangre: A. Pasatiempo: La lectura.

Gusta de los emparedados porque puede leer mientras los come, diario asiste a la escuela 40 minutos antes para poder leer un poco, su color preferido es el azul y la natación es su deporte favorito. Matemáticas es la materia que más le gusta, pero si hay algo en lo que es pésima... ¡¡Es en recibir cartas de amor!!, pues experimenta una horrible sensación al verlas.

Después de darse un baño y desayunar como todas las mañanas Ami llega a la escuela y abre su guardarropa y al ver una carta de amor suelta un grito que estremece todo el lugar. Minutos después caminando con sus amigas les explica su aversión a este tipo de cosas y le sugiere en medio de una brisa gélida y levantando su brazo en seña de Victoria: ¡¡Que la única pasión que deberían tener en su último año de Secundaria es estudiar arduamente!!. Ya se imaginarán las caras de las demás Sailors ¿no? Jaja.

Ami les enseña el registro de los resultados de exámenes y les hace ver que alguien llamado Mercurius (Mercurio en Latín) ha sacado, al igual que ella, calificaciones perfectas en cada uno de los 5 exámenes de práctica. Ami piensa que podría tratarse de algún nuevo tipo de enemigo, a lo que las demás Sailors le responden que está exagerando, pero desde ese día queda en ella el gusanillo de la curiosidad por conocer a su adversario y enamorarse de él, suponiendo que luciría como un joven Einstein. Las demás Sailors al darse cuenta de lo que está pasando con Ami se emocionan mucho y proclaman a este: "El Primer Amor de Ami" y deciden averiguar la identidad del famoso Mercurius.

Ami asiste al curso tutorial más difícil con la ilusión de conocer a Mercurius, pero se queda dormida [illegible] al agotamiento causado por estudiar tantas horas seguidas, en ese justo momento cuando la debilitada Ami no muestra más pensamientos que su fijación por Mercurius, escuchamos la voz de la villana de la historia llamada: Bonnone, quien dice poder sentir la extraña aura de Ami y exclama: "He estado en este negocio por más de 100 años, y su voluntad será mía!". Mientras, Usagi hace que Umino la lleve ante Mercurius para conocerlo y cuando ella y el resto de las Sailors lo conocen se quedan atónitas!. Al salir del edificio de Tutoriales, Bonnone se postra sobre la cabeza de Ami y comienza su proceso de apoderarse de ella. Ami aparece después en su cama delirando con un fuerte dolor de cabeza provocado por "el ataque de las cartas de amor" que Bonnone le ha lanzado. Ami piensa que es Mercurius quien está atacándola y cuando el ataque de Bonnone causa que todas las ecuaciones que ella ha memorizado salgan de su cabeza, hace un esfuerzo para resistirse y librarse de las cartas de amor y descubrir la identidad de su atacante. Entonces se transforma en Sailor Mercury y exclama: "Resultados de Exámenes + Seminarios + Estrés = Enemigo" ¡No puedo permitir que intentes ser el # 1 a costa de cualquier cosa!, ¡¡Yo soy la Sailor Scout del Amor y de los Exámenes...Sailor Mercury!!, ¡Mete tu cabeza en agua fría y recapacita sobre lo que has hecho!. Ami titubea para atacar y piensa: "Sé que eres mi rival, pero no creo que debas entrar a mi cabeza", ¡Este es el final de esta competencia sinfín por obtener el primer lugar!....¡Esta es mi ecuación de la Victoria!, y después de desaparecerla con su ataque acuático, Ami aparece de pie sobre su cama diciendo sentirse mucho mejor, pero de inmediato cae desmayada.

En la cafetería las demás Sailors deciden no mencionar a Mercurius ante Ami, quien cree haberlo destruido porque era un monstruo malvado. Dado que nunca pudo ver bien cómo lucía su supuesto Mercurius, Ami les pregunta a las demás cómo lucía su rival. Ella le inventan que se parecía a una estrella juvenil del momento. Mientras Ami ve la revista que le dan y vuelve a suspirar por su joven Einstein, Usagi nos revela que Mercurius lucía exactamente igual a Umino (jajaja), y que su nombre real era: Suri Curume, el cual al pronunciar sus sílabas al revés dice: Mercurius.

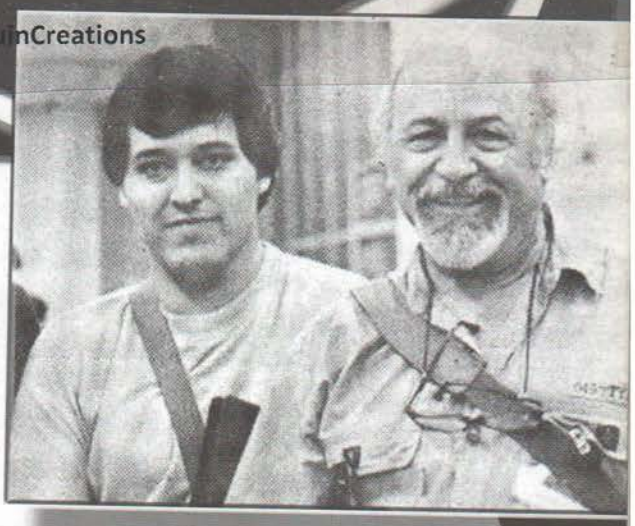
De camino a la escuela Ami lee de nuevo las estadísticas sobre los mejores calificados en los exámenes y Mercurius vuelve a aparecer, por lo que se cuestiona sobre cómo es posible eso si ella misma lo había destruido. Las demás se quedan sin habla y Ami exclama subiendo unas escaleras que no tiene importancia, que ella seguirá haciendo su mejor esfuerzo por ser la número uno. Al llegar al final de las escaleras una parvada de palomas alzan el vuelo envolviendo a Ami entre ellas y así termina esta bonita obra!

¡Animas y les haya gustado!, vale la pena ver las caras de enamorada de Ami, jaja
Bueno...Cuídense y pórtense!
Nos leemos pronto.

Jesús Gutiérrez

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

ENTREVISTA A



Por Luis Mendoza a.k.a. Logan

OSCAR GONZÁLEZ LOYO

(Primera Parte)

¡¡Hola de nuevo!!, aquí estamos para presentarles la charla con un pilar del Cómic en México, quien, además de ser todo un profesional, es una magnífica persona y estoy seguro que se darán cuenta por si solos después de leer su trabajo, me refiero a **Oscar González Loyo**, aquí vamos pues:

Logan: ¿Cómo fue que empezaste y cuánto tiempo llevas haciendo cómics?

Oscar: Porque veía a mi papá que se dedicaba a esto de los cómics por ahí de 1954, entonces yo crecí entre dibujantes porque se juntaban todos ellos en esa época. Empecé a dibujar a los 5 años y profesionalmente a los 14 años cuando mi papá comenzó a corregirme, y al ver siempre las comidas que hacían, así a la bohemia, lo que es Angel Mora, el de Chanok, José Pacindo o sea mucha gente que se dedicaba a esto, venían también Armando Andiano, el hermano de Raúl Andiano, entonces se juntaban y pues me nació empezar a dibujar. Mi papá me regaló un rapidógrafo de esos Roting que había antes, unos negros muy buenos, con ese comencé a dibujar, a partir de ahí en 1974 empecé a dibujar las contraportadas de Las Aventuras de Capulina

L: ¿Que te motivó a crear Karmatrón?

O: Pues, siempre me gustó la filosofía de los Mayas, lo japonés, etc., sobre todo lo maya, empecé a crear el guión en 1978 pero se llamaba Saskunah, el Maya. Karmatrón en realidad empezó desde ahí pero más para niños, aunque sigue siendo para niños no tiene tanta filosofía, la filosofía la tiene Saskunah, el Maya, entonces a partir de que la llevamos a... (cuando estaba haciendo Parchís), lo lleve a las editoriales pero me dijeron "no, bájale a Saskunah el Maya, está muy elevado, no le van a entender los niños", todavía en esa época no comprendía que los niños sí entienden bien, le hacía caso a las editoriales. Le bajé y salió Karmatrón, pero resultó que después Karmatrón superó a Saskunah, y como soy muy estudioso de lo esotérico, de los ovnis y todo eso, siempre me llamaba la atención y yo quería expresarlo y siempre me lo rechazaban las editoriales por eso nos independizamos a partir de ahí, pero ya en 1985 empecé a, realmente, realizar a Karmatrón aunque él nació en 1978.

L: ¿Crees que ha sido bien aceptado, y hasta dónde quieres llegar con Karmatrón?

O: Karmatrón si fue aceptado, tenemos muchos lectores y ocurrió un fenómeno, a pesar de que no nos dejaban vender las revistas tenemos muchos lectores, tenemos una base de datos muy grande de lectores y en todos lados conocen a Karmatrón, en toda la república, muchos de nuestros colegas que son los que nos atacan mucho dicen que ya murió, dicen: para qué revivir algo que ya tuvo su época y su sitio y todo eso... Pero yo pienso que no, los personajes son para quedarse para siempre, si no que quiten Batman, Superman, El Hombre Araña. Para las nuevas generaciones va a ser nuevo y para las que ya lo conocen puede ser un personaje icono que a algunos ya no les gustará pero muchos otros lo seguirán, yo a Karmatrón quiero convertirlo en un personaje Icono Mexicano. Que quiten Kaliman o que quiten Chanok, pienso que no, que deben estar en la historia del Cómic.

L: ¿Porque te basaste en la filosofía de otras culturas, además de la mexicana para crear Karmatrón?

O: Porque en Karmatrón explicamos precisamente la teoría de que todo el Mundo estuvo unificado, se oye hablar de los Mayas en las culturas japonesas e hindúes, si tu pones a un japonés hablando con un maya se entienden perfectamente porque son los mismos fonemas, se dice que eran la misma cultura que se separó. En el esoterismo se habla de la cultura de Agarthi, que es una red de túneles que existen abajo de la tierra, que utilizaban para ir al otro lado del mundo viajaban en un instante, con gran tecnología desarrollada proveniente de otros planetas, entonces todo eso que estudié para los Mayas te hablan de las mitologías, te llevan al Tíbet, por ejemplo, los Lamas Tibetanos están viniendo mucho a México porque desde entonces se hablaba de una leyenda de que cuando la Mujer Dormida dé a luz será el despertar de la nueva humanidad, hablan de las coordenadas a México. A México lo toman en el Tíbet como el nuevo centro de despertar de la humanidad y se está dando, dicen que cuando (según la leyenda tibetana), el esposo de la Mujer Dormida empiece a enojarse es cuando va a ocurrir el cambio (ahorita estamos viendo al Popo). Son situaciones, pero todo eso me gusta meterlo, lo meto muy velado pero después ya me voy descarando, eso es lo que les ha gustado a muchos de mis seguidores.

SASKUNAH El MAYA

L: Ya haciendo un poquito de lado a Karmatrón queremos saber **¿Qué otros trabajos has hecho, y para quien?**

O: Bueno, como te dije, empece con Capulina en los pasatiempos, entré ahí donde trabajaba mi papá, que, de hecho, una época tuve la consigna entre mis colegas jóvenes (de esa época), que a mí me daban chamba porque trabajaba con mi papá y todo eso, pero en realidad gané el trabajar ahí. Igual sucedió con Parchís. Después entré a trabajar a Egea, donde mi papá era el director artístico en los inicios de ésta, que no era todavía como es ahorita, había revistas aceptables como "Yo acuso", Parchís, hacían cosas para niños, fue cuando se salió mi papá que empezó a hacer los Sensacionales, pornográficas... de mal gusto. En los '80 colaboré en la revista Oculto con historietas filosóficas, era una revista tipo Duda -casi el mismo formato-, que hablaba también de los temas Ovnis y todo eso, y luego de ahí pasé a Parchís, duré 3 años; luego hice Katy la Oruga ayudando a Alfonso Sánchez que hacia esa revista pero se enfermó y se había atrasado, le ayude con 10 números, después colaboré en algunas revistas, publicaciones, libros y entonces pasé ya a Karmatrón, fue cuando me independice y en el transcurso empece a ir a Estados Unidos. En 1987, mi primer trabajo en Estados Unidos fue Little Monster Squad, de ahí pase a las portadas de [illegible] y en el Ray, para Laser Disc y videocasetes, cuando acabo Karmatrón hice Los Picapiedra para Vid (10 números), seguí haciendo Speed Racer para Now Comics,

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

KARMATRON Y LOS TRANSFORMABLES

hice como 8 números, después para DC Comics, algunos de Looney Toons de los cuales salieron 2 nada más, porque aunque era oficial, se acabó la revista cuando iban a salir los míos. Tiny Toons también lo hice pero decidieron no sacarlos, y fue cuando, sin pedir los Simpson, (fue por medio de otro amigo, el sí estaba buscando hacer los Simpson), nos llamaron, porque vieron mi trabajo. Me dijeron "si puedes hacer cosas de Disney y de Warner, tú puedes hacer los Simpson". Hice pruebas ahí y me quedé, primero empezamos las tiras cómicas para Europa hice 18, y de ahí pasé al cómic regular...

L: Entonces ¿cuánto tiempo tienes trabajando para los Simpson?

O: Dos años desde el '98

L: Sabemos que estás nominado para un premio Eisner, ¿cómo te sientes al respecto, y qué significa esto para un dibujante Mexicano?

(nota: el premio Eisner es el equivalente a los Oscares del Cine para los Cómics)

O: Mira, estoy nominado pero no como dibujante único sino que estamos en grupo, la revista es la que está nominada, es Bart Simpson's Treehouse of Horrors #5, ahí está Sergio Aragonés, Will Thompson..., pero a mi me dieron la nominación por el trazo de la primera historia, es importante para nosotros... pues soy el primer mexicano que nominan a un premio de estos, Sergio ya lo ha ganado muchas veces, pero a él lo consideran español, aunque es mexicano de corazón. Se demuestra por ejemplo que no solo los superhéroes, sino el dibujo de humor de caricatura, está trascendiendo a otro nivel; no es solo para mí sino para toda la gente que colabora en Ka-Boom, también es su premio y no solo es para eso, aunque a muchos no les agrade nuestro grupo, también es para ellos, va dedicado para ellos... Con esto muchos van a entrar y entrar y entrar al mercado, porque ha habido muchos mexicanos que incluso nosotros hemos llevado...

Los mismos norteamericanos valoran mucho el dibujo de humor, aunque ellos trabajen en superhéroes. El peligro de muchos dibujantes es que ignoran el tipo de caricatura, lo ven como un arte menor, siendo que es un arte más difícil, por eso no hay tantos, por eso para nosotros representa un paso más y prestigio, 'ora si que, sin darnos nuestro taco, si van a valorarnos más los mismos de allá, aunque aquí no les guste mucho nuestro trabajo en cuestión de porque nos lo ganamos, como quiera estamos nominados. Allá sí nos van a ver más editoriales y eso va a abrir puertas para muchos, por lo menos yo pienso que ahorita para los de Ka-Boom va a haber muchas cosas buenas y, por qué no, para las personas que quieran ingresar allá.

L: Siguiendo con el tema, **¿Qué opinas del talento mexicano, realmente se le da el apoyo que necesita, o está desperdiciándose?**

O: No se le da el apoyo en las editoriales establecidas pero el mismo creativo mexicano, y lo digo por mí y también por mucha gente del medio, somos muy vedettes o sea nos creemos demasiado y nosotros mismos le estamos dando en la torre a nuestro medio. Si vez a un dibujante creativo que tiene buena calidad y se deja guiar, trasciende, como por ejemplo Humberto (Humberto Ramos, creador de Crimson). A él, mi papá lo guío al principio, siempre era de los que le decías mira está mal por esto, esto y esto... y lo componía e iba creciendo, creciendo, hasta que llegó a Estados Unidos y ahora lleva su propia dirección artística allá, pero a muchos aquí les dices lo mismo y se enojan, no quieren progresar entonces dicen "No, por qué este señor me va estar diciendo eso a mí si yo ya sé dibujar", y eso es lo que pasa; entonces muchos de los que pasan por Ka-Boom ahora han formado sus grupos independientes [illegible] Mexicano ¿cuál?, se venden solo 5 mil ejemplares y muchos entre sus propios cuates. El verdadero cómic es cuando te va a ver un cuate de un pueblito a quien le llegó el cómic y va ser tu fan y nunca ha pisado una convención de cómics. el problema de nosotros es que creemos que, porque pisamos una convención de cómics, ése el público que va a comprar el cómic, y no, esta forma de pensar de nosotros es la que no le gusta a nuestros colegas independientes pero es la verdad, necesitamos ubicarnos, hay muchos grupos que quieren hacer cosas, una historieta de calidad nueva para la nueva generación, pero se olvidan de todos los puntos que te da la experiencia, de mucha gente que ya lleva mucho en el medio editorial, y que ignoran, se quieren olvidar de esa parte, y no.... Pienso que si se une la parte de experiencia con la parte joven, que es lo que Ka-Boom está haciendo, están tanto la vieja generación, la intermedia que es la mía, y la nueva generación, y de hecho muchos de los que están trascendiendo en Estados Unidos han -y en el medio- han pasado por Ka-Boom, y eso ¿qué te demuestra?, que llevaron una dirección, llevaron las bases y aunque ya se separaron están realizando cosas importantes.

Ahorita muchos de los que están haciendo Cómic no han nunca editado un cómic, no han sentido la presión de estar publicando regularmente, siempre han hecho un cómic cada 2 o 3 meses, y hacen una miniserie y ya... la venden entre sus amigos y no, eso no es, de hecho están cayendo en el mismo nivel de las "Sensacionales" pero en el plano contrario. Entonces el problema en México es que muchos de los que no han llevado guía artística, con tal de no pagar los editores, a los profesionales, contratan a esos pseudoprofesionales y se vuelven iconos, por ejemplo tenemos el caso de Gaby Maya, que también estuvo aquí con nosotros, no dibuja, pero están de editores y de directores y están trascendiendo en cuestión no de calidad si no de fama, está por ejemplo... ahorita sacaron El Tinieblas, y la persona que lo está haciendo estuvo con nosotros, pero ponen a Luis Gantus como editor, Luis Gantus no sabe nada de edición, a pesar de que estuvo trabajando 3 días en la Vid, si vamos a hacer una revolución en el cómic tenemos que empezar a poner a los que realmente valen en el medio porque si están poniendo a los pseudoprofesionales y están tratando de hacer una industria van a seguir con los mismos vicios. ¿Cómo van a poner como director artístico a Luis Gantus que no sabe de dibujo? ¿Nada más porque lee Batman o lee Superman y sabe de la convención y todo?... Tienes que poner a un dibujante que sepa dirigir, aunque no todos los dibujantes sabemos dirigir en cuestión artística, es más, no solo tiene que ser lector, tiene que haber vivido la crisis editorial, saber cómo huele el papel y la tinta pero no solo de una revista... de años, pues eso te va a dar la experiencia y cómo conocer a tu público, esa es una parte importante.

Casi todos hacen cómic porque les gusta, no por lo que le va a gustar al público, el Manga ahorita ha venido a remplazar muchas cosas por que no ha habido nada local, de cierta manera el público se esta yendo por el Manga, pero crear una nueva corriente mexicana esta difícil, esta difícil por como está el medio ahorita, no quiero decir que somos la panacea pero si, cuando menos, contamos con una ventaja que es la experiencia, tenemos lectores cautivos y de nuestro estudio ha salido mucha gente, sigue saliendo y se están disciplinando a un trabajo duro, a un trabajo regular, Pienso que el nuevo Boom que va haber en el cómic mexicano será por medio de los independientes, pero los independientes profesionales, desgraciadamente estas palabras no le gustan a mucha gente, pero si debemos ubicarnos porque sólito se va a ver los que van a quedarse... y ya se está viendo, los que están muriendo porque no se dedican al cómic sino que juegan a hacerlo, esa es la diferencia, hay quienes no viven del cómic, lo hacen por gusto.

Bueno aquí le paramos por el momento, por lo que han leído estoy seguro que ya se quedaron picados, en el siguiente número continuaremos con esta entrevista.

Nos vemos el próximo mes **¡¡Saludines!!**

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

2000 LA MOLE

CONCURSO DE MODELISMO E ILUSTRACIÓN

BASES

TEMAS

Peleas, luchas, encuentros entre dos personajes de comics, historieta, manga,cine y animación nunca antes vistas, (crossover).

MODELISMO

Técnica plastilina epóxica, resina, u otro material rígido, tamaño de 15cm.a 30cm. de altura, a color, con base de madera o acrílico.

ILUSTRACIÓN

Técnica: libre, a color, formato 1/4 de cartulina ilustración 47.5cm. Por 35.5 cm. Con mascarilla de plástico transparente (protección).

Todos los trabajos deberán tener inscritos , nombre direccion, telefono, edad, profesión y título de la obra.

CATEGORÍA ÚNICA

Semi-profesional.

COSTO DE INSCRIPCIÓN

$ 75.00 (setenta y cinco pesos 00/100 m.n.)
Cupo limitado a 50 trabajos por cada concurso.
Inscripción y recepción de trabajos el dia martes 11 de julio del 2000,en el Gimnasio Olímpico Juan de la Barrera en División del Norte #2333, Col. General Anaya de las 15.00 a las 18.00 horas.
La premiación será el día domingo 16 de julio del 2000, en el mismo lugar, a las 17.00 horas.
Se premiará al primero, segundo y tercer lugar de cada concurso.
Los trabajos seran devueltos el día lunes 17 de julio del 2000, de las 9 a las 11 horas únicamente. **La mole** no se hace responsable por los trabajos que no se recojan en esta fecha y horario.

Para informes y aclaraciones comunicarse al tel. 55 90 09 55 .
Nota: solo se recibirán los trabajos que cumplan con las bases establecidas.

KAMEHOUSE

ABRIMOS TODOS LOS DIAS DEL AÑO

COMICS NACIONALES
E INTERNACIONALES
POSTERS
FIGURAS DE ACCIÓN
PLAYSTATION
FIG. DE RESINA
Y MUCHAS OTRAS
COSAS DE TUS
ANIMACIONES
FAVORITAS

(ANIME TOYS & MERCHANDISING)
ANIMACION
JAPONESA
MANGA

PLAZA RIO
AV. RIO CHURUBUSCO
No. 775 LOC. L-15
TEL: 044- 21-32-22-98
UH. INFONAVIT IZTACALCO

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Por: Paulina López

WISH

¿Qué harías si un hermoso ángel te quiere recompensar con un deseo? Pedirías tal vez dinero, fama... o solamente su compañía (no, aquellos que crean que estoy hablando de Oh my Goddess!, se equivocan), bueno este es el caso de Shuuichirou, quien no tiene ningún deseo que pedir, ¿pueden creerlo?.

Wish es otra historia creada por el equipo de Clamp (¡vaya que estas chicas tienen muchos trabajos, y lo mejor es que todos son de buena calidad!). Wish o Deseo, está publicado por la editorial Asuka, la misma de X. La historia cuenta con cuatro volúmenes, y el dibujo ahora está a cargo de Mikku Nekoi, y el guión corre por cuenta de Nanase Okawa.

En esta historia los personajes principales resultan ser ángeles y demonios, solamente hay un humano central en la historia.

Y, aunque Wish, es dibujado por Mikku, no pierde el sello de Clamp, al contrario, nos muestra ángeles hermosos y demonios tiernos y algunos otros terribles, pero eso sí, todos son bellos, tampoco pierde la gracia, el misterio y el buen dibujo al que estamos acostumbrados.

Al contrario de anteriores historias, en Wish nos plantean lo que es el amor puro y verdadero contando con un final feliz, sí, sí oyeron bien, un final estupendo.

Para aquéllos que alguna vez se preguntaron acerca de los ángeles y demonios, si tenían sentimientos, si podían enamorarse, o cómo Dios habla con ellos y les manda misiones, las respuestas están aquí.

Siendo humanos, ¿retarían todo por un amor?. Si la respuesta es sí, puede que su amor sea tan fuerte como el de Hisui y el de Kokyou, quienes desafiaron al Cielo y al Infierno, sí un ángel y un demonio así como suena de imposible sucedió y Hisui, siendo un arcángel, huye del Cielo con su amado príncipe demonio.

Bueno ya fue mucho rollo, ¡basta!.

Esta es la historia de un ángel de nombre de Kohaku, quien se encarga de la dura tarea de bajar a la Tierra en busca del arcángel Hisui (que está enamorado de un demonio), pero la misión no es nada fácil pues queda atrapado en un árbol, peor aún, en su forma de ángel o chibi (se asemeja a un muñequito de peluche) y es acosado por un cazador.

Mientras eso sucede, después de un arduo día de trabajo, aparece un joven y apuesto doctor de nombre Shuuichirou, que al ver la escena decide ayudar a Kohaku, quien lo sorprende, pues aparte de parecer un peluche, habla, y le cuenta que es un ángel y como muestra de agradecimiento va a cumplirle un deseo.

Sin embargo Shuuichirou se retira y Kohaku lo sigue hasta su casa. Espera todo el tiempo en el jardín, hasta que Shuuichirou le pida algo, ya que teme que Dios vaya a castigarlo si no recompensa la ayuda que el humano le dio.

A la mañana siguiente y para sorpresa del doctor, Kohaku sigue en el jardín y como es de día ha vuelto a la normalidad: es un/a hermoso/a joven. Shuuichirou regresa a su cama creyendo que es un sueño. Kohaku quiere que lo escuche pero Shuuichirou le responde que no le agradan a las cosas irreales y no necesita un deseo ya que con su esfuerzo y voluntad puede obtenerlo todo. El ángel dice que es cierto pero que

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

segura-mente debe haber un deseo que un humano no pueda lograr solo y que él le ayudará.

Kohaku, al no saber hacer nada más que regar las plantas, le ayuda con su jardín y por descuido moja a Shuuichirou pidiéndole perdón, y le pregunta si puede permanecer en su casa hasta que tenga un deseo. A Shuuichirou no le queda de otra y accede pero le advierte que no necesitara de ese deseo. Kohaku, entusiasmado, responde que tendrá un deseo que no podrá cumplirse sin ayuda de alguien más.

Así que el médico confía en Kohaku y le da las llaves de su casa, ya que él trabaja mucho y casi no está ahí. El angelito se va a pasear felizmente hasta que Kouyuu hace su aparición molestando como de costumbre. Kohaku es el blanco de este demonio, aunque Kouryuu también tiene un gran interés por saber qué hace Kohaku aquí en la Tierra.

Bueno, ésta es solo una probadita de lo que es Wish, historia que gira alrededor de Kohaku y de Shuuichirou. A continuación les presentaré a los personajes de esta historia.

Kohaku:
Nuestro protagonista. Este encantador ángel es muy gentil, dulce y amable. Posee el corazón más puro de todos los ángeles y se queda a vivir con Shuuichirou hasta que él tenga un deseo, ayudándole con labores del hogar, solo que por ser un ángel, no cocina, pues no tiene permitido herir a ningún ser viviente. Con el tiempo desarrolla un enorme afecto hacia Shuuichirou.

Hisui:
Es el arcángel del viento, de carácter dulce y gentil. Antes fue el maestro de Kohaku. Huyó del Cielo para vivir con su amado Kokyou. Al ser un arcángel no sufre transformación alguna, y está felizmente casado con Kokyou, al cual le cocina exquisitos platillos para que no coma almas humanas. ¿Qué esperan, es un encanto de ángel, no?

Touki:
Otro arcángel, él es quien trae de regreso al Cielo a Kohaku y sabe en donde está Hisui, pero no lo dice. Es muy amable, bueno como todo ángel, y está enamorado de Ranshou.

Ranshou:
Arcángel de la Tierra, se dedica a cuidar las plantas y quiere mucho a Touki aunque nadie más lo sabe. Ranshou siempre demuestra su afecto por el arcángel del agua.

Ryuuki, Arcángel de fuego:
Él está enamorado de Hisui y siente profunda pena cuando Dios decide expulsarlo del Cielo, ya que no lo verá más. También siente gran enfado porque Hisui hu-yó del Cielo para vivir con Kokyou. Ryuuki, suele ser irracional y todo un desastre, pero eso sí, el más valeroso en las batallas.

Usyagi:
A pesar de tener apariencia de un conejito con alas, Usyagi tiene la gran labor de comunicar a Dios con los ángeles y viceversa. ¿De qué forma? Pues creando una flor que va directo a la mente de los Angeles y ellos con su poder crean otra como respuesta.

DEMONIOS

Kokyou:
Príncipe del Infierno. Realmente se enamora de Hisui, y comparte el sentimiento de ayudar a todos (ya ven, el demonio no es como lo pintan). Como muestra de su afecto se quita la pupila del ojo izquierdo, lo cual es una tradición entre los demonios para probar quién será su compañero de por vida.

Kouryuu:
Es el primo de Kokyou, a diferencia de éste, él sí es malo, disfruta molestar a Kohaku, y trafica con los objeto del Infierno, a Kouryuu no le agrada transformarse, así que entrena duramente para estar tras Kohaku a todas horas.

Como pueden ver, el argumento de Wish es bastante sencillo, y aunque no cuenta con el dibujo de Mokona Apapa, no deja de ser bastante bueno, y la historia tiene una trama sencilla con un final feliz, cosa difícil de encontrar en los trabajos de este grupo de chavas: CLAMP. Nosotros ya les pasamos el dato, ahora solo falta que la busquen por ustedes mismos para que disfruten de **WISH**.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Ganador del Concurso de Creación Manga

Primer lugar *Amor de Otaku*

Autor *Shingo*

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Segundo lugar Dos minutos de decisión: Entre mi Sueño y tú

Autora Celia Calderón Trejo

Tercer lugar Ligh my heart

Autora Litzia Beltrán Suárez

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Felicitamos a todos y cada uno de los participantes. Los trabajos serán publicados en nuestra página de internet **http://seinen.animexico.net.mx**

Ganadores comuníquense con nosotros.

CORREO Seinen

TUS PETICIONES ESTÁN ANOTADAS. EL EQUIPO SEINEN TE AGRADECE LAS FELICITACIONES (LO MALO ES QUE AHORA, SE LA VAN A CREER Y NO HABRÁ QUIEN LOS AGUANTE).

•

¡Hola!
Estimados colaboradores de Seinen escribo esta carta para felicitarlos por la manera en la que han progresado. Porque todo cambio es bueno, buenisimo, quiero felicitar a Alan Chavez y a los demás responsables de este cambio.
Pasando a otro punto, quiero suplicarles, implorarles y rogarles que por favor escriban algo sobre el Detective Conan o lo que es lo mismo Meitantei Conan que es mi serie favorita y si es mucho pedir si me pueden decir por favor en tonde puedo conseguir tarjetas o cualquier cosa sobre Conan.
Bueno me despido esperando que mis ruegos sean escuchados por fin y que sigan como asta horita por que la revista esta de super lujo.
Atte.
Norma (Ran Mori) Guzman N.
México D.F.

ESPERAMOS QUE SEA DE TU AGRADO EL ARTÍCULO QUE INCLUIMOS EN ESTA EDICIÓN, ACUDE A ALGUNA DE LAS TIENDAS CUYA DIRECCIÓN APARECE EN ESTAS PÁGINAS, QUIZÁ PUEDAS CONSEGUIR LO DE QUE DESEAS Y GRACIAS POR TUS PORRAS.

•

Hola, mi nombre es **Maurita B.Reyes**.
Me encanta su revista, en serio es la mejor, si no es mucha molestia quisiera hacer una peticiones
-Desde hace meses espero con ansiedad otro artículo de KODOMO ONIOCHA que me fascina, pero nada, esto me desilusiona, espero que pongan un artículo amplio.
-Tambien dijeron que iban a seguir con la reseña de KAREKANO, porque en verdad es una serie muy buena y me encantó. Y una en especial, Podrían poner unas ilustraciones de Kei, Michael y Brian (MARMALADE BOY), porque me confundo, porfa.
Espero pongan la terminación o final de MARMALADE BOY.
Son peticiones que esperaba hacer desde hace meses pero no me animaba ¡Espero las pongan!, espero que mi carta no se vaya al boiler, je,je.
Compro sus revistas desde el numero 3, y me encantan, no solo por el color, también por la información variada y fresca como solo ustedes la saber hacer.
Felicidades por su exelente revista (no presten atención a cierta revista que dice cosas malas de ustedes, solo son patrañas).
¡ADIÓS! Atte. Una lectora casi satisfecha.
México, D.F.

KAREKANO LO TIENES JUSTO EN ESTE EJEMPLAR, MARMALADE BOY LO HEMOS ABORDADO ANTERIORMENTE, PERO NO DUDES QUE VOLVEREMOS A HACERLO Y KODOMO SE ESTÁ COCINANDO JUNTO CON OTRAS SORPRESILLAS. ¿BOILER? ¡SI NI SIQUIERA TENEMOS! (NUESTRO EDITOR ES BIEN CODO).

•

Hola amigos de Seinen:
Hola como han estado mi nombre es **Zaray Azeneth Melchor Alvarez** tengo 12 años y me gusta mucho leer su revista Me gustan mucho sus reportajes en especial cuando son: Evangelion, Utena, Fushigi Yuugi o caricaturas nuevas. También me gusta mucho la sección de HUMOR PROFESIONAL.
Me gustaría que en una de sus publicaciones hicieran un especial de Slam Dunk, B'Tx ó GS Mikami.
Quiero felicitar a todos los colaboradores que se esfuerzan en hacer de esta revista una lectura agradable para cualquiera.
Quisiera felicitar a Anaíd Salcedo por su pasado cumpleaños y a Michelle M. S. Y Patricia Reynaga M. Pues me gustan muchos sus reportajes que hacen y a Alán Chávez A. Por hacer todo esto real.
Sin más por el momento me despido Nos vemos!
PD:Me preguntaba si podrían hacer un especial de Escafllowne.
Monterrey, Nuevo León.

Primero que nada, mi nombre es **Claudia Guadalupe** y es la privera bez que escribo, y quiero desirles que en Oaxaca no se puede conseguir esta revista muy fasilmente por eso les pido que la repartan en mas lados. Me me gustaría que cuando hagan esto ablen sobre otras series como Sailor Moon y Ranma 1/2.
No tengo mucho que desir pero espero que me escriban, por fabor porque me interesa mucho la revista y no se mucho de ella.
Me despido de ustedes deseandoles muy buena suerte con la revista.
P.D.:Perdon por las faltas de ortografia.
Adiós y escriban por fabor.
Oaxaca,Oax.

GRACIAS POR TUS BUENOS DESEOS, ESTAMOS TRABAJANDO EN CÓMO MEJORAR LA DISTRIBUCIÓN Y ESPERAMOS TENER NOTICIAS TUYAS EN BREVE.

•

DEBIDO A LO RESTRINGIDO DEL ESPACIO NO PODEMOS INCLUIR MÁS TEXTOS ÍNTEGROS, PERO HACEMOS ACUSE DE RECIBO PARA LAS CARTAS DE:

Francisco Romano López de Puebla, Puebla. A QUIEN AGRADECEMOS LAS SUGERENCIAS Y LA BUENA SUERTE.

Israel Flores Sosa de Apan, Hidalgo. ¡VAYA QUE ESCRIBES LARGO Y TENDIDO! GRACIAS POR TU OFRECIMIENTO, LO TOMAREMOS EN CUENTA (EN TUS TRABAJOS SE NOTA UNA AMPLIA INFLUENCIA DE AKIRA TORIYAMA).

Alma Cecilia Reyes Yee. De Ecatepec, Edomex. ¡UNA DE LAS LECTORAS MÁS PARTICIPATIVAS Y ENTUSIASTAS DE SEINEN!

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

[...] mi primer RPG, nunca había jugado uno, (no me llamaban la atención), hasta que un amigo me lo prestó, comencé a conocer la historia, y me envolvió totalmente, era bastante sencilla, pero te atrapaba al igual que sus personajes y situaciones, aparte de que los gráficos de ese entonces eran bastante buenos, este juego era Chrono Trigger.

CHRONO TRIGGER クロノ・トリガー

POR: ALAN CHÁVEZ A.

Actualmente acaba de aparecer una adaptación para el Playstation la cual incluye cinemas displays dibujados por Akira Toriyama quien fuera el diseñador de personajes de la versión para Super Nes. El juego se mantuvo tal como se recuerda, con todo y sus más de 12 finales diferentes, algunos de los cuales tenían muy pocas diferencias entre sí, y otros que de plano daban un cambio radical al final, como la muerte de Magus, que hace que Frog vuelva a ser humano, o quién no recuerda cuando aparecen los creadores del juego saludándote y felicitándote por haber sacado este final, incluyendo a Akira Toriyama. Otra de las cosas favorables del juego (o quizá no tanto) es que tan solo tiene dos finales animados, de los cuales el que he visto es excelente, el otro promete ser igual, pero mejor descúbranlo por ustedes mismos. Hubiera sido perfecto que los incluyeran todos animados, aunque lógicamente hubiera estado difícil para los programadores, pero les aseguro que sus cinemas displays y su intro valen la pena, uno de mis favoritos es la muerte de Chrono.

PERO ¿DE QUÉ SE TRATA EL JUEGO?

Pues bien, tú eres Chrono, un chavo que va a visitar a su amiga Lucca (yo opino que se parece a Arale pero de grande), quien está desarrollando un invento nuevo, en el trayecto te tropiezas con una chava de nombre Marle quien extravía su pendiente, Chrono lo encuentra y se lo devuelve, ella le pide que le acompañe a recorrer el bazar antes de ir con Lucca, que está trabajando en una máquina para viajar de un lado a otro.

Chrono es el primero en experimentarlo, pero cuando Marle lo intenta, comienza a haber fallas en la máquina y [...] Marle [...] portada en el tiempo, por lo que Chrono va en su búsqueda y la encuentra 400 años en el pasado, haciéndose pasar por una antepasada suya que ha sido secuestrada. Marle comienza a sentirse mal y desaparece, por lo que llega Lucca en ayuda de Chrono y le comenta que si no rescatan a la antepasada de Marle ésta desaparecerá por completo. Dentro de una capilla a las afueras del castillo son interceptados por unas criaturas, de repente aparece un sapo en su auxilio y juntos salvan a la Princesa de esa época y Marle aparece de nuevo por lo que deciden regresar a su tiempo, no sin antes agradecerle al sapo por su ayuda.

Pero no todo es tan simple como parece ya que acusan a Chrono por secuestrar a la princesa Marle, y deciden arrestarlo. Lucca va en ayuda de Chrono, ambos escapan del castillo tras enfrentar un dragón mecánico creado por el ministro. Marle decide escapar con ellos y juntos entran a un portal del tiempo desconocido, el cual cambiará sus vidas por completo.....

Con esta breve introducción da inicio esta excelente aventura, la cual te mantendrá envuelto horas y horas con tal de descubrir más de ella, y poder sacar los finales que existen.

El juego está creado por Dream Factory, conformado por el creador de Final Fantasy y el compositor de la música, al lado del guionista de la saga de Dragon Quest, y el diseñador de personajes Akira Toriyama. Actualmente acaba de aparecer la segunda entrega de este juego, el cual no es una continuación a pesar de que llegaremos a encontrar a personajes de la primera parte, como Glen (Frog), a quien llevarás en tu equipo, el diseño de personajes en esta ocasión corre a cargo del mismo que trabajó en Escaflowne, Nobuteru Yuki, quien hace un excelente trabajo, solo falta esperar su llegada a América para analizarlo por completo y poder ofrecerles un buen artículo de **CHRONO CROSS**, mientras tanto disfruten de la primera entrega muy querida por videojugadores, **CHRONO TRIGGER.**

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

Conclusión

Por: Squall Leonheart

¿Por qué está sucediendo Rinoa? ¿Por qué?

Es lo único que tengo en mente mientras permanezco sentado y hundido en mis pensamientos a bordo del Ragnarok. Oigo que Irving entra. "¡¿Cómo pudiste llegar hasta aquí?!". Le pregunto. "Después de que saltaste de la cápsula de escape, Piet y yo caímos muy cerca de la ciudad de Eshtar... Nos dieron un aventón hasta aquí. ¿Qué hay sobre Rinoa?". Guardo silencio mientras me felicita por mi hazaña, comentando que en verdad merezco el título de Heroe "Yo no me imagino haciendo algo así por alguien". Confiesa. En eso entran Quistis, Selphie y Zell, quien da gracias por verme a salvo y comienza a darme un reporte de la situación: "Matron ya no es una Sorceres, ha traspasado sus poderes a alguien más". (Ese alguien es Rinoa) "Ya no debemos temerle". Agrega también que una cosa llamada Lunatic Pandora se encuentra sobrevolando Eshtar, que, al parecer, después del fenómeno extraño de la Luna, todos los monstruos se acoplaron sobre ella y a sus alrededores. "Aparentemente Sorceres Adel fue absorbido por esta cosa. ¡Los soldados de Galbadia están detrás de esto así que Seifer también se encuentra ahí!". "Silencio" Le digo "No quiero escuchar más!. Quistis me pregunta el porqué de mi comportamiento. Me limito a mirarla, hasta que "... Rinoa es una Sorceres" Confieso cabizbajo "Las personas de Eshtar se la llevaron para aprisionarla en Sorceres Memorial, tal como lo hicieron con Adel." "¿No vas a hacer algo para impedirlo?" "Esa fue la decisión de Rinoa". "¿¡Cómo puedes permitir eso!?" Me grita "¡¿Y lo que acabas de hacer en el espacio fue en vano?... ¿Acaso no vas a luchar por ella después de todo lo que hemos pasado? ¿¡Vas a dejar que esto acabe así como así!?".

Quistis tiene razón, es cierto que de momento tenemos problemas con respecto a Lunatic Pandora, y que debo de atenderlo, pero lo único que tengo en mi mente es a Rinoa, y se los hago ver. En eso la nave comienza a moverse y escuchamos a Selphie gritar su clásico ¡¡Yahooo!! Por lo que suponemos que es ella quien guía la nave. Lo comprobamos pronto.

"¡Me sorprende lo rápido que Selphie aprendió a controlar esta cosa!". Comenta Irving.

Sin titubear le pido que nos guíe a Sorceres Memorial.

Rinoa, aguanta un poco más. ¡Voy por ti!. Al llegar a Sorceres Memorial, los guardias nos dejan pasar fácilmente. Adentro, los científicos están a punto de encapsular a Rinoa, y nos impiden la entrada. ¡Hagan lo que hagan no me quitaran a Rinoa!. Quistis y Zell me abren paso. Llego frente a ella. "¿¡Qué estas haciendo!?" Exclama. "¿Qué crees que hago? ¡Salvarte!". Rompo una de las mangueras que, al parecer, traslada Nitrógeno líquido a donde se encuentra ella y sirve para tenerla atrapada. De entre la espesa niebla, Rinoa cae a mis brazos. Me limito a abrazarla fuertemente.

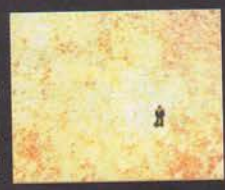
" No quiero volver a perderte de nuevo Rinoa". Ella me pregunta "¿Te estás dando cuenta de lo que haces? Soy una Sorceres". "¡No me importa!". "¡De prisa!" Apremia Quistis. Salimos inmediatamente, en la entrada ya nos esperan los soldados, pero cuando estamos a punto de enfrentarlos, un hombre alto y robusto, sin decir palabra alguna, les hace señas para que nos dejen ir. No dudamos en hacerlo, pero al retirarme lo miro y me parece haberlo visto antes.

Ya en la nave, todos le dan la bienvenida a Rinoa, ésta se siente apenada por todo lo que ha pasado, Irving quiere levantarle el ánimo "Deberías sentirte feliz porque estás de vuelta con nosotros". Rinoa solo sonríe, y le da las gracias. Quistis me pregunta "¿Qué vamos a hacer a continuación?". (¿Tratar de conquistar al Mundo? Respondo mentalmente... Creo que ya no debería de ver tanta televisión con Selphie, en verdad me hace daño). Le respondo con la seriedad del caso "Detener a Lunatic Pandora, y a Adel, antes de que encuentren a Ellone, e intenten de nuevo comprimir el tiempo para llevar a cabo los planes de Ultimecia". "¿Podemos ir antes a Trabia Garden?" Pregunta Rinoa. Selphie e Irving le dicen que ahí ya no hay nada. "Es que no quiero hacer daño a nadie si Ultimecia intenta posesionarse de mí otra vez". Me le quedo viendo, y aclaro lo que tengo que hacer: ir con Matron para que nos aconseje lo que debemos hacer, al fin y al cabo ella, como Sorceres, estuvo poseída anteriormente por Ultimecia. "Selphie, llévanos a Edea's House".

Una vez ahí, Quistis, Zell, y yo nos dirigimos hacia el jardín principal. "Creo que deberías estar a solas con Rinoa" Me dice é "Supongo que tienen mucho de qué hablar". Quistis va po ella. Mientras aguardo, me acerco a Angelo, el perro de Rinoa lo acarició, y al hacerlo, me pregunto qué debo decirle Supongo que no tengo que hablar en absoluto de los Sorceres está bien, no comentaré nada sobre ello.

Una vez que Rinoa está a mi lado, le pide a Angelo que no deje solos. Comienza a hablar sobre lo sucedido últimamente tiene preguntas sobre todo esto. No sé qué contestar, también me pregunto que haré si Ultimecia, vuelve a apoderarse d ella. ¿Tendré que pelear contra ella?... No, no lo creo. N importa lo que pase Rinoa, siempre estaré de tu lado, y Ultimecia se apodera de ti... Tendré que convertirme en t caballero.

Rinoa parece adivinar mis pensamientos y repite mi duda e voz alta: "¿Qué pasará cuando me convierta?". "No es por por quien debemos preocuparnos" Le digo "Sino por derrota completamente a Ultimecia para que no vuelva a apoderars de ti". "... Creo que debo quedarme por el momento en Eshta



http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

hasta que pase todo". "No, iré por ti... cuantas veces sean necesarias. Será mejor que te quedes a mi lado". "Es la segunda vez que lo dices". ¿Decir qué?. "¿No lo recuerdas?". "No, tal vez se deba a los Guardian Forces". "¡Excusas!" . Comienza a contarme sobre un sueño que tuvo. "Sentía tu presencia, pero no recordaba dónde nos habíamos conocido... llevaba tu anillo, y... estaba sola, corriendo, tratando de encontrarte, gritando tu nombre y nunca daba contigo... Siempre despertaba angustiada por no poder encontrarte". La tranquilizo "No te preocupes, lo que sucede en los sueños, nunca pasa en la vida real. Y la razón por la que no me encuentras es porque todavía no nos hemos prometido nada". Así que le digo:

"Estaré aquí, te estaré esperando aquí, si me buscas me encontrarás, lo prometo". Ella me observa tiernamente "Eso fue muy dulce" Murmura, y me abraza.

Zell entra y nos interrumpe "Por la radio nos piden que vayamos hacia Eshtar, tienen un plan para detener a Ultimecia y solo los Seeds pueden llevar lo a cabo". Mmm... ¿esto no será tan solo una treta para quitarme a Rinoa?. Zell dice "Quien envió el mensaje se hace llamar Kiros". Lo pienso detenidamente, la verdad es que la razón es buena, así que no tengo otro remedio que aceptar. En la salida, nos encontramos con Matron, quien me comenta que ya no es una Sorceres, que tuvo que luchar mucho desde niña y adolescente, pero que después de mucho tiempo de lucha interna, por fin ha dejado de serlo. "Como yo, tú y Rinoa no deben rendirse ante nada".

Una vez en Eshtar, nos dirigimos al palacio presidencial, en donde nos encontramos con quien parece ser Kiros, también esta ahí Ward, y ese de allá debe ser...

Kiros, se acerca a este hombre, quien se presenta como Laguna... como el Presidente Laguna Loire de Eshtar (Sinceramente no puedo creerlo). Él se acerca a nosotros y nos agradece por haberlo ayudado en el pasado que Ellone soñaba. Ella le contó todo lo sucedido. "Llegué a pensar que eran como hadas voladoras que nos ayudaban en los peores aprietos. Pude percibir su fuerza". Supone que debemos tener varias preguntas, y nos invita a preguntarle cuanto nos plazca. Zell se entromete, y comienza a preguntar acerca de Ellone y Raine. Laguna cuenta "Cuando Ellone fue rescatada, pasamos bastante tiempo juntos. Anteriormente, cuando Adel reinaba, andaba en busca de un sucesor así que enviaba a sus hombres a cada pueblo con tal de conseguir su cometido, y sin importar quién se interpusiera. Ellone y sus padres lo hicieron y fueron asesinados, y yo tuve que hacerme cargo de ella. No pensaba dejarla sola, pero cuando me nombraron presidente, Ellone regresó al lado de Raine, pero Raine murió... No quería que ella viera eso, pero fue demasiado tarde, después, lo más recomendable fue llevarla a un orfanato en caso de que llegara otro Sorceres, así que la llevé al orfanato de Centra a cargo de Cid Kramer y de su esposa Edea. Mucho tiempo después pude verla de nuevo, y cuando la seguí al espacio me alegró verla como toda una dama". Agrega "Ellone se puso a salvo gracias a las cápsulas de escape, pero los soldados de Galbadia la atraparon cuando cayó al mar, y se la llevaron a Lunatic Pandora. Iremos por ella". Su voz se torna triste " Y sobre Raine... mi trabajo como presidente evitó que pudiera ir con Ellone y verla por última vez antes de su muerte. Si hubiera ido, ella y yo podríamos...

Considero que es mejor ya no tocar el tema. "¿Qué haces aquí?" Pregunto. "Como saben, logré rescatar a Ellone, y los habitantes de Eshtar me proclamaron su líder. Como tal mi deber es terminar de una vez con todo esto... Planeamos hundir Lunatic Pandora en el mar" Laguna prosigue su explicación. "Con ayuda del Doctor Odin, preparamos la prisión de Adel". Nos hace un rápido resumen: el plan para atraparlo consistía en alabarlo como a un Dios, y guiarlo hacia el centro de Investigaciones con el pretexto de que Ellone se encontraba ahí. Adel entró, engañado con ayuda de un holograma de Ellone, pero se dio cuenta de ello. Laguna reaccionó rápidamente y lo empujó al punto exacto en donde Kiros y Ward pudieron capturarlo, pero no podían mantenerlo en la Tierra, por lo que Laguna pensó en enviarlo al espacio, a donde nadie pudiera liberarlo.

¡Vaya suerte de este tipo! "Quiero saber qué es lo tendremos que hacer para detener a Ultimecia" Digo.

En ese instante entra el Doctor Odin quien nos explica que Ultimecia está utilizando una máquina basada en el poder de Ellone que en el futuro puede ser una arma sumamente peligrosa. "Debe apoderarse del cuerpo de un Sorceres del presente para controlar el poder de Ellone, mientras, desde el futuro, ella controla su máquina y así, trabajando en equipo, comprimir ambos tiempos. Esto formará un túnel en el tiempo, por donde viajara al pasado y dominara el presente, pues en su tiempo ya no existe nada de qué apoderarse".

El plan del doctor Odin consiste en permitir que Ultimecia se apodere del cuerpo de Rinoa y con ayuda de Ellone llevarlas al pasado, de esta forma Ultimecia creerá que está en nuestro tiempo. En ese momento se regresará a Rinoa a nuestro tiempo y a Ultimecia al suyo y en ese lapso de comprensión del tiempo, nosotros podremos viajar al el futuro y acabar de una vez por todas con ella.

"¡Una vez trazado el plan, debemos rescatar a Ellone lo antes posible para acabar con esto de una buena vez!. " Exclama Laguna.

Cuando estamos dentro del Ragnarok en dirección hacia Lunatic Pandora, Laguna nos convoca y nos recomienda que cuando hagamos el cambio, al igual que cuando acabemos con Ultimecia, debemos pensar en nuestros amigos más queridos y en un lugar favorito donde hayamos tenido un momento feliz. "Así podrán regresar a nuestro tiempo, de lo contrario se perderán en el túnel provocado por la comprensión del tiempo". Aconseja. De manera que no debemos olvidarnos de nosotros mismos y nuestros momentos felices, debemos pensar siempre en ello y en que no somos nadie sin alguien atrás que

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

nos apoye. Sus palabras me parecen confusas. Me pregunto ¿Cuál puede ser ese momento feliz?

Antes de dirigirnos a nuestro destino, al recorrer Centra, nos encontramos a un señor sentado cerca del aeropuerto. Al parecer no es de esta ciudad, le hablo... y resulta ser un monstruo que nos da mucho trabajo vencer. Nos damos cuenta que contiene un Item que, al refinarlo como balas, se vuelven Pulse Ammo, y con la admantina, por fin obtengo la espada Lion Heart. "¡Vamos por el resto de los Guardian Forces!". Exclamo. Primero es el turno de Cactuar en una isla al sur de Centra, después con ayuda del Anillo de Solomon, (y seis Remedys + que logramos hacer con ayuda del poder Med Level Up de Alexander, y con seis Stell Pipes, que les robamos a los Wendigos que se encuentran las afueras de Galbadia,) podemos invocar a Domtrain, de ahí nos dirigimos al suroeste, a una isla donde encontramos una especie de reactor que enciende y apaga sus luces. Notamos que, cuando la luz se apaga, podemos caminar sin problemas, de lo contrario, nos enfrentaríamos a varios monstruos. Una vez que nos acercamos al reactor, una voz nos interroga. Contestamos con la primera opción que nos da como respuestas, despues escogemos la segunda y finalmente elegimos una tercera respuesta que está escondida, sin embargo al contestarlas peleamos contra Ruby Dragons, y en la última contra el legendario Guardian Force Bahamut. Entonces, Zell, nos acompaña hasta el fondo del lugar. Acciona unas cuantas palancas, y con ayuda del Enc None de Diablos, logramos evitar varias peleas, aunque no nos libramos de otros obstáculos. Ya abajo encontramos un Save Point, a la izquierda de un interruptor, así que no dudamos en utilizarlo. Al accionar el Interruptor el suelo comienza a cimbrarse y aparece Ultimate Weapon, quien trae consigo al Guardian Force Eden. No dudo en robarlo, pero la pelea en verdad me decepciona, tan solo con ayuda de un Lion Heart, puedo vencerlo fácilmente. ¿Cómo es posible que este monstruo haya causado tantos problemas a otros guerreros legendarios?. De ahí nos dirigimos al bosque Chocobo y encontramos a Chocoboy. Le compramos Chocosonar, y Chocoziner, los cuales nos ayudan a bajar varios chocobos de los árboles. Al acercarnos con la madre de estos, el Chocoboy nos obsequia un Chicobo, y nos vende de paso Gysashi Greens. Ya solo nos falta el Guardian Force Phoenix, que invocamos fácilmente al refinar 3 Mega Phoenix.

Una vez que llegamos a Lunatic Pandora, Selphie, Quistis e Irving preparan los lasers y los cañones para traspasar la barrera alrededor de la fortaleza voladora, y disparamos con todo hasta romper su campo de fuerza demostrando que la fuerza del Ragnarok no tiene comparación alguna. Ya adentro y sin dudarlo, abordamos la dichosa base.

En el interior nos topamos con Fujin y Raijin, quienes continúan siguiendo a Seifer, sin importar qué haga éste, por lo que no tenemos otro remedio que pelear contra ellos. Pero eso no dura mucho, gracias al nivel de pelea que tenemos ahora (antes, hemos entrenado bastante en la isla cerca del cielo, que se encuentra al este de Centra). Trato de convencerlos de que desistan de apoyar las locas ideas de Seifer, pero no funciona y se marchan. En el camino, también encontramos a Wedge y a Bigss. "¡Vamos a renunciar como soldados!" Exclaman "¡No nos gusta ser comandados por un niño tonto que se deja controlar por los demás!" (Creo que Fujin y Raijin deberían hacer lo mismo). Por cierto, volvemos a encontrarnos con ellos "Ya no pelearemos contra ustedes" Advierten ... Y nos lanzan un robot. Por fortuna no nos causa tanto problema.

Finalmente enfrentamos a Seifer, quien parece no escarmentar, y vuelve a retarnos. Fujin y Raijin aparecen de nuevo "Aléjate de aquí" Le piden a Ellone " ¡Seifer, deja este juego tonto! ¿Qué piensas ganar con todo esto?".

"Pocas veces termino lo que empiezo" Responde él "... Y ya es hora de que lo haga, no importa que sea con otro bando. Quiero probarme que soy capaz de hacer cuanto me plazca... ¡Y para demostrarlo ayudaré a despertar a Adel, y nada me detendrá!". "¡Esto ha ido demasiado lejos!" Intervengo. Él sonríe de manera cínica y autosuficiente "Muéstrame de qué estas hecho". No me queda de otra que aceptar su reto.

Al comenzar la pelea aparece Odin, y cuando está a punto de partir a Seifer, éste, como si nada, lo parte a la mitad. ¡No puedo creerlo!. En el transcurso de la pelea, nos damos cuenta de que lleva consigo la magia Aura, así que procuramos robarle lo más posible. Repentinamente un extraño guerrero aparece, porta la vestimenta tradicional de los antiguos guerreros orientales. Este personaje lo he visto antes... en los libros de historia. ¡Es Gilgamesh!. Manda a volar a Seifer con tan solo un mandoble de su espada, sin necesidad de tocarlo. "Ignora con qué poderes se enfrenta" Declara al retirarse "Nunca subestimes el poder de un Dios". El combate ha terminado y Rinoa sigue a Seifer para ver si se encuentra bien, pero éste se aprovecha y la lleva ante Adel. ¡¡El muy cobarde!!. Adel, atrapa a Rinoa en su propio cuerpo para poder defenderse utilizándola como escudo, además de robarle energía vital. "¡No dañen a Rinoa, solo vamos por Adel!" Ordeno a los demás "Zell ayuda a Rinoa con Recover ... Quistis, tú y yo nos ocuparemos de Adel". Tras batallar un rato logramos vencerlo y rescatar a Rinoa, quien parece estar de nuevo poseída por Ultimecia. Justo en ese momento aparecen Laguna y Ellone, quien lleva a cabo el plan de llevarse a Ultimecia y a Rinoa al pasado para después regresar a Rinoa al pasado y a Ultimecia a su tiempo. "¡No deben dejarse ganar!" Nos dice Laguna a modo de despedida, pues la Compresión del tiempo está a punto de empezar.

...

¡¡¡WWWWOOOOOOWWW!!! Esto es increíble, vemos como

tiempo y espacio se unen y nos llevan a otro lugar. Nunca pensé ver cosa igual en mi vida. "¿Hacia donde nos dirigimos?". Pregunta Quistis. Recuerdo las palabras del Doctor Odin 'Recordar un lugar donde hayamos pasado momentos felices' "Hacia la casa de Edea" Respondo. Mientras descendemos podemos ver cosas increíbles, tanto, que es difícil describirlas. Cuando por fin pisamos tierra firme, nos encontramos con varias Sorceres enviadas por Ultimecia, así que las enfrentamos pero después de unas cuantas escaramuzas logramos vencerlas. Nos damos cuenta de que estamos en casa de Edea, pero al parecer hubo una batalla sangrienta... Varios Seeds están en el suelo... muertos. Y a los pies de la isla, nos topamos con el impresionante castillo flotante de Edea.

Una vez adentro, nos damos cuenta que no podemos utilizar ninguna de nuestras habilidades. Frente a nosotros tenemos a un enemigo que derrotamos y que libera un sello que tiene nuestras habilidades, así que decidimos buscar al resto. Aparece otro, un gigante que se encuentra en el sótano, el siguiente, en los calabozos, dentro de un cuarto, pero con Domtrain rompemos su defensa y lo demás es sencillo. Subimos hacia las mazmorras y encontramos un puente colgante con una llave en un trecho de éste pero cuando caminamos, las vibraciones que producen nuestros pasos hacen que caiga por lo que decidimos buscarla. Finalmente la hallamos cerca de donde derrotamos al gigante y la utilizamos para abrir el cuarto de armas. Ahí hay otro de estos sellos, al terminar con él, nos dirigimos hacia la fuente que está frente a la capilla y encontramos una llave en ella. Ésta abre un cuarto ubicado en un obscuro pasillo, donde hay varios cofres que abren y cierran. Esto parece un acertijo... un rompecabezas, pero lo resolvemos y peleamos contra otro sello. Aún hacen falta tres habilidades más. En nuestro recorrido por el castillo encontramos una habitación con varias pinturas, tienen nombres en latín. Vamos hasta el cuadro más grande y al observarlo nos pide una clave y descripción de varios lienzos. Intentamos varias veces hasta que la respuesta es: VIVIDARIUM, INTERVIGILIUM y VIATOR. Esta frase libera a otro sello al que vencemos sin problemas. Sólo faltan otros dos. En el camino encontramos una campana, la hago sonar y esto nos da determinado tiempo para buscar otro sello, que por fortuna está en la capilla... ¡¡OH NO!! !Es Omega Weapon! No podemos hacer otra cosa que enfrentarlo con todo lo que tenemos. La lucha es ardua y complicada pero lo vencemos a pesar de sus ataques con Death por 5. ¡Por suerte nuestra defensa vino equipada con Death, aunque éste no rompe ningún sello. "¡Pudimos habernos evitado el correr a buscarlo!" Exclama Quistis "De habernos quedado en la fuente, mientras los demás tocaban la campana. ¡Al escucharla solo hubiéramos abierto la puerta!". No me queda de otra que aceptar mi error "¡De acuerdo, tienes razón!". Al tiempo que los otros están debajo del candelabro y activan el control que se encuentra ahí, Quistis, Rinoa y yo alcanzamos el balcón del otro lado y encontramos otro sello, al cual derrotamos fácilmente con Ifrit y elemento fuego. Falta uno y ya buscamos por todo el castillo... excepto en la parte de arriba, donde nos topamos con un enorme péndulo. Saltamos para llegar al otro lado y afuera encontramos al último sello, pero no nos da problema alguno, esta vez nos dirigimos directo contra Ultimecia.

Y vaya que nos recibe muy agresivamente: "¿Acaso son los Seeds, que detuvieron mi plan de comprimir el tiempo?. En ese caso... ¡Su castigo será la esclavitud por toda la eternidad!". Obviamente nos rehusamos a ello y la enfrentamos, pero ella con su poder nos jala al azar. ¡Por lo menos Rinoa y yo quedamos primero! Le lanzo a Rinoa la magia de Aura, y a mí también y con esto sacamos nuestros poderes de límite, para que ella pueda lanzar su Invisible Moon mientras yo ataco con la Lion Heart y logramos vencer a Ultimecia. ¿Sorpresa! La Sorceres llama a su propio Guardian Force, el cual es aún más poderoso que Eden, (tomando en cuenta que Eden siempre ha sido el Guardian Force más fuerte que ha existido), lo bueno es que llevamos el invisible Moon, y no puede hacernos nada, así que sigo atacando con Lion Heart, y acabo con otras dos transformaciones... hasta que Ultimecia saca a relucir su verdadero poder y es... ¡Verdaderamente increíble!. Rinoa y yo tan sólo podemos intentar sacar el Invisible Moon, y atacar con Lion Heart y Wishing Star. Al final, y tras una difícil batalla por fin logramos vencerla de una vez por todas y... ¡Oh!... ¡Gran problema!. Su poder ha descomprimido el tiempo antes comprimido y estamos vagando por una dimensión inestable. La explosión de Ultimecia me aleja de todos. Logro percibir que Quistis les recomienda que intenten pensar en un lugar en común para que regresen y evitar caer en una fisura dimensional. Lo último que veo es que Rinoa corre para alcanzarme. Demasiado tarde, he caído en una fisura dimensional y...

...

Soy yo. Me encuentro conmigo mismo de pequeño "¿Y Sis?" Squall niño pregunta... Se dirige a donde está ella. Logro ver a Matron Ella lo busca pero... logra percatarse de mi presencia y me pregunta por mi pequeño yo. "No se preocupe" Respondo "No irá a ninguna parte". Mis palabras la tranquilizan. De pronto, detrás de nosotros aparece Ultimecia. ¡No puede ser ! ¿No había muerto? "¡Aléjate!" Ordenó a Matron "¡Debo vencerla!". "No lo hagas, es una Sorceres... Solo busca darle su poder a una sucesora... y esa soy yo". ¡¿Qué pasa aquí?! ¡No entiendo qué sucede!. El poder de Ultimecia se introduce en Matron, quien me pregunta quién soy. "Un Seed entrenado en Balamb Garden". "No sé qué es eso". Le respondo "Fuimos creados por ti para vencer a los Sorceres". Esto la confunde mucho pero al final entiende. "¿Sabrás llegar a tu tiempo?" Le respondo: "No te preocupes,

no estoy solo". Me concentro en los demás, pero me veo en un lugar obscuro y solitario sin nadie alrededor... no veo a nadie... Rinoa, Quistis, Zell, Selphie, Irving, ¿dónde están?. Rinoa, quiero oír tu voz, háblame.

Pienso en ella y al instante me veo en un desierto. Camino bastante pero no llego a ninguna parte, pues este pedazo de tierra se encuentra flotando... Me doy... me rindo, estoy muy cansado... El cansancio es muy grande. Mi mente se llena de imágenes y recuerdos, todo es muy confuso... La primera vez que Rinoa y yo nos conocimos, pero su cara es borrosa, no puedo enfocarla... todo me da vueltas, se repite y no recuerdo su cara, ¡¿Qué demonios está pasando?! ¿Rinoa, que sucede? Una de las imágenes me muestra a Rinoa en el espacio, pero qué... Ha explotado su c a s c o . . .

¡¡¡NOOOOOOOOOO!!!

¡¡¡RINOAAAA!!!.

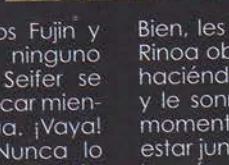
Es demasiado, demasiado... la negrura me envuelve, me desmayo.

...

Tiempo... ¿cuánto tiempo? No puedo abrir los ojos... pasos... la voz de Rinoa... mi nombre...

Siento sus caricias, me aprieta contra su pecho. "¡Squall!" Grita "¡Despierta, Squall!" ¿Llora?. ¿Está llorando?.

Ignoro qué está sucediendo pero siento una suave brisa... Huele a flores... Es como si estuviera volando. No abro los ojos pero en mi mente puedo ver al inútil de Seifer con sus amigos Fujin y Ruijin. Están pescando pero ninguno tiene suerte excepto Ruijin. Seifer se molesta y bota su caña de pescar mientras Fujin avienta a Raijin al agua. ¡Vaya! ¿Seifer riéndose por esto? Nunca lo había visto reírse de esa forma. También veo a Laguna dirigiéndose a una tumba, se detiene y contempla un anillo... Puedo ver sus recuerdos... Raine, observa a Laguna. Él toma su mano y coloca un anillo en su dedo anular... un anillo de compromiso. Raine está feliz y



lo abraza. Laguna la toma entre sus brazos, como si deseara que no terminara jamás el momento. Algo pasa... ¿qué...? Ya veo, es el presente, y el nombre en la lápida de la tumba... ¡¡Raine!!. Pobre Laguna, siento pena por el. Es injusto que le sucediera esto sin embargo creo que ha podido sobrellevar el dolor, ya que tiene a Ellone a su lado. Ella se acerca... junto con Kiros y Ward luciendo sus antiguas vestimentas. Laguna observa el cielo... y observa el Garden. ¡He regresado a mi tiempo, todo ha terminado! ¡Rinoa, por fin ha acabado la pesadilla!.

Hay algo más que deseo contar, y es que después de que termino esto, hubo una fiesta para celebrar nuestra victoria,. Selphie grabó todo con su videocámara. Yo no estoy en la filmación pero al ver la cinta creo que capturó a todos sus amigos, incluyendo a Matron junto al Headmaster Cid, con su antigua vestimenta de cuando estaba en el orfanato. Irving como siempre fanfarroneando y tratando de ligarse a Quistis, pero Selphie le pide que el filme un rato... ¡Irving nunca cambiara! Se dedica a filmar a unas chavas y las saluda, Selphie se enoja y mueve la cámara... ¡Vaya! Zell comiendo al lado de la chava que quiere con él y que se limita a verlo devorar. Quistis y Selphie se acercan, pues el muy tonto está ahogándose con una pieza de pollo, por lo que empiezan a darle de golpes en la espalda, para que se pase el bocado... y una vez que lo hace, se lanza contra ellas arrojando una pieza de pollo a la cámara y tirándola al suelo, Irving la levanta, y Selphie le pide que dirija la cámara hacia fuera, en donde se encuentra Rinoa, señalando a la Luna, y en ese preciso momento se agota la batería de la cámara.

Bien, les diré que pasó en esa escena que no se acompletó: Rinoa observaba la Luna, se volvió a mirarme y a señalármela, haciéndome recordar cómo nos conocimos. Yo volteo a verla y le sonrío, la verdad es que estaba pensando en todos los momentos que habíamos pasado, y en que por fin podíamos estar juntos, así que la tomé en mis brazos, uniendo sus labios a los míos mientras nos alejábamos a bordo del Garden a la luz de la luna llena.

¡Qué bueno es estar vivo!

¡Me alegro que esta no sea una Fantasía final!

FIN.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

La primera revista interactiva en CD-ROM

SUBARASHI

Anime
videojuegos
entrevistas
videos
música
imágenes

y más...

y el misterio de la complementación humana.

Final Fantasy VIII, IX, X Y XI.

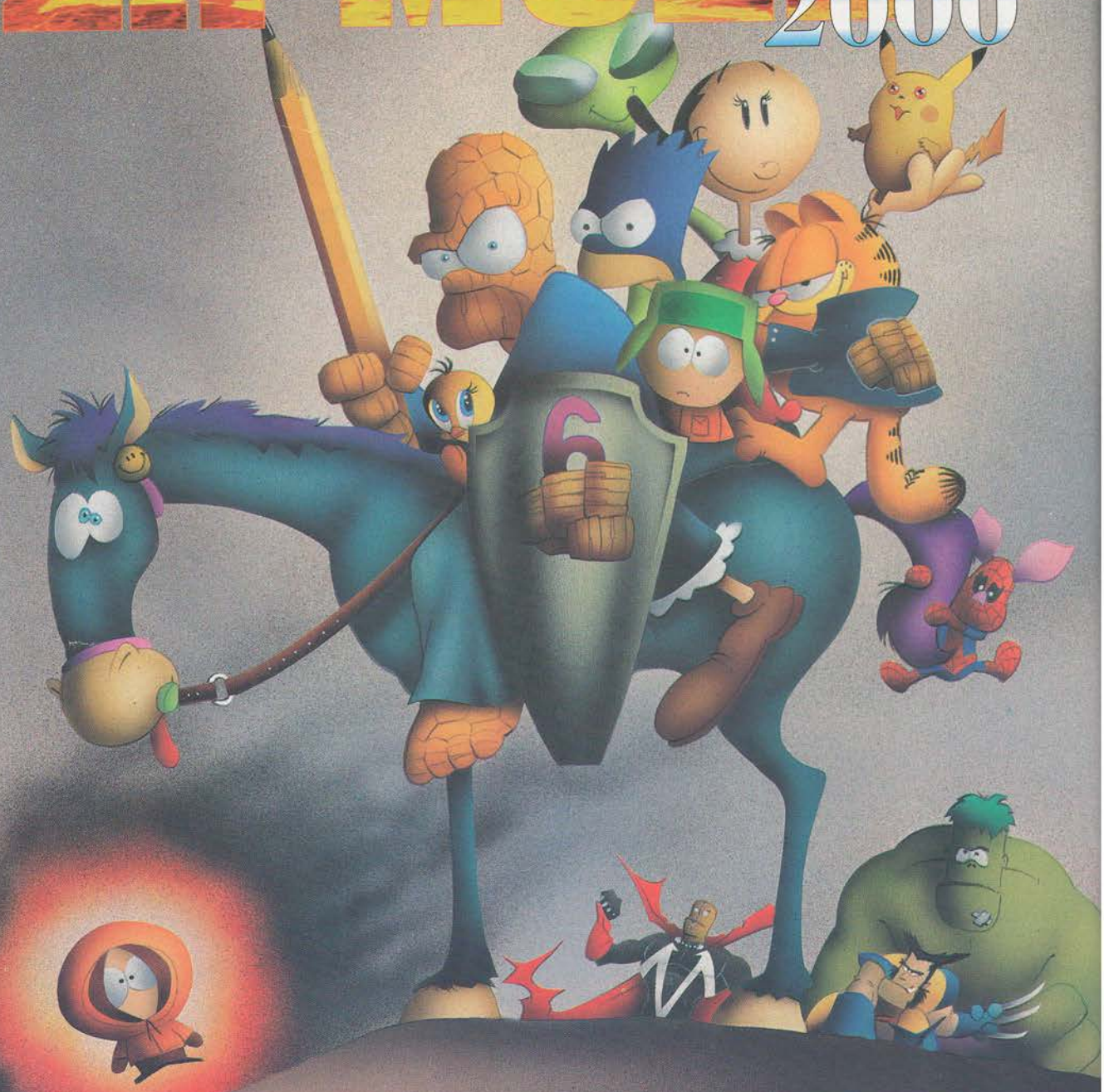
http://interactiv.anime.com.mx

Anime Interactive

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

LA MOLE 2000



mercadoLibre.com
SUBASTAS X INTERNET

6TO. FESTIVAL DE COMICS

13, 14, 15 y 16 de Julio

GIMNASIO OLIMPICO "JUAN DE LA BARRERA"

AV. DIVISION DEL NORTE No. 3833 COL. GENEKAL ANAYA, MEXICO, D.F.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

POSTER PROMOCIONAL PROHIBIDA SU VENTA O REPRODUCCION • CARICATURA ORIGINAL DE MARTIN LOPEZ INFORMES AL TELEFONO 55-90-09-55 E-mail: lamole@prodigy.net.mx
next IMPRENTA DIGITAL 5440-0322 5440-1590